1991 ALL CAPCOM

月刊ゲーメスト増刊

オールカプコン

カプコンゲームだ!大集合!!



言いたい放題&イラスト大会

読者

全紹介!!
第1作バルガス(1984年)から
キャプテンコマンドー('91年)まで

永遠の感動を!!
涙のエンディング集

俺たちが主役だーっ!!
キャラクター大特集

ヒットゲーム攻略大特集

カプコンだからこそできる
辻本憲三社長直撃インタビュー

本音が響くぞ!
開発者ロングインタビュー

かきおろし
巨大ポスター
大付録

カプコングッズ
500人
大プレゼント

MONTHLY VIDEO GAME
MAGAZINE
GAMEST No.81
1200yen



ゲ屋はゲーマーのオアシス!!

ゲームがビデオになりCDになり
カンペンケースやレポパになって
ゲ屋は毎日毎日がお祭りだ



キャラクターがテレカや下敷きになり
ゲームがますます魅力を発揮するとき
ゲーム大好き人間集まれ!

天下一ゲーマーの店

ゲ屋

Super Gamer's Market MARU-GE-YA

〒101 東京都千代田区内神田1-15-12 一政ビル2F
☎03(3293)9325 営業時間12：00〜19：00 定休日：月曜日



●ご入金の内訳・ご用件ならびにご注文品は右の通信欄にご記入の上最寄りの郵便局へお金を添えてお払い込みください。

●この振替用紙でご送金になれば払い込み手数料は当社で負担いたしますから払い込みの費用はかかりません。ご利用ください。

※商品番号と共に必ず商品名をご記入ください。
※送料については通信販売欄をご参照ください。

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

通　信　欄　91AC

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
			送料		
			合計金額	円	

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

通常払込料金
加入者負担

払込通知票

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

口座番号	※ 東京	※ 5	十 万 千 百 十 番 98420	金額	※ 億 千 百 十 万 千 百 十 円
加入者名	※ 株式会社 新声社 読者サービス部			料金	払込み / 特殊 円

払込人住所氏名	※（郵便番号）〔お忘れなく〕 91AC （おなまえ）〔フリガナを必ずおつけください。〕 （おところ）〔フリガナ〕 —団地・アパートにお住まいの方は、部屋番号までご記入ください— （お電話）〔 — — 〕	備考
		受付局日附印

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金
加入者負担

払込票

口座番号	※ 東京	※ 5	十 万 千 百 十 番 98420
加入者名	※ 株式会社 新声社 読者サービス部		
金額	※ 億 千 百 十 万 千 百 十 円		
払込人住所氏名	※		
備考		受付局日附印	

僕たちの心・全力疾走
カプコンゲームストリート
CAPCOM GAME STREET



第1章
力と技の地平で闘い続ける男たち
MIGHTY WARRIOR

自分より強い相手を捜し求め闘い続ける男がいた。闘いのために生き、生きるために闘う。
そんな彼の生きざまとともに、果てしなき旅に出てみようか…。



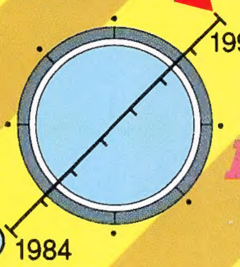






STREET FIGHTER II

すべてにおいて他を圧倒し、世界を揺るがす KING of BATTLE ACTION



ストリートファイターII
発売　：1991年３月
ジャンル：アクション
画面構成：横画面
固定画面
全11面
操作方法：J.S.－左右移動
上ジャンプ
下しゃがみ
B１～B３パンチ
B４～B６キック
プレイ人数：２人対戦プレイ

現在のゲーマーたちで、まず知らない人はいないであろう「ストリートファイターII」。カプコンの名を一気に世間に知らしめ、社会現象にまでなったストIIを多角的に見てみよう。

単なる続編ではないストII・

ストIIというぐらいだから、このゲームが出る前に、ストIというゲームは当然あった。ストIの詳しい解説はその項を読んでいただくとして、ストIIとはどんなゲームだろうか?

まず操作系。これはストIのテーブルタイプと全く同じ1レバー6ボタン。6つのボタンを使うというゲームは過去にはストIしかなかった。それぞれの宿命を背負った8人の戦士――リュウ、ケン、E・本田、春麗、ブランカ、ザンギエフ、ガイル、ダルシム――に息吹を与えるのが、この実に複雑なコントロールパネルだ。ボタンは上段3つがパンチで弱、中、強の順に左から並んでいる。下段の3つがキックで、レバー操作でジャンプ、しゃがみ、ガード、移動を行える。これらを使いこなさなくてはゲームにならない。

CPシステムは美しいグラフィックを売りにしているが、このストIIもその例にもれず、ロストワールドなどとはまた違った各キャラクターを細部まで描き込んだ美しく緻密なグラフィックで我々を魅了した。背景の細かな芸や地面の違和感がないラスタースクロールもこのゲームの第一印象をよくしていた。

そして何よりも凄いのがキャラクターたちの動きである。まさに生きているといっても過言ではないだろう。何もしなくても肩を微妙に上下し、闘いの呼吸を整えているキャラクターたち――その繰り出す技も各自特徴があり、そして多くのグラフィックパターンを持っている。大容量を誇るCPシステムならではといったところであろうか。とにかく「凄いゲーム」。それがストIIだった。

個性的な12人のキャラクターたち

すでに必要性がないかもしれないが、このゲームの8人の主役たちを説明しよう。

まずはリュウ。本来の主人公は一応彼である。真の格闘家を目指し、日々修業の旅を続けるなかなか硬派な奴。

そして、そのよきライバルのケン。アメリカに渡って修業をしているとのことだが…。彼は日本人でありながらアメリカ代表という設定である。

リュウとともに日本代表として登場するのは、関取のエドモンド本田。ワールドのピープルにスモウの素晴らしさを認めてもらうために闘っている。

中国代表は、女刑事の春麗。とても刑事には見えない。失踪した麻薬捜査官の父親を捜すため旅に出た。

ブラジルからは、野性児ブランカが登場。幼いころ飛行機が墜落してアマゾンで育ってきたワイルドな奴。母親を捜すために世界を飛び回る。

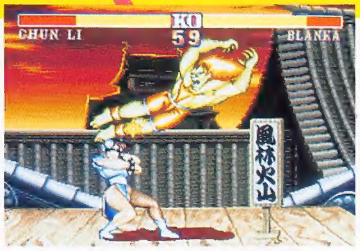
ソビエト（ロシア）代表のザンギエフは、大統領の任命で闘うプロレスラー。

アメリカ代表ガイル少佐は、戦友ナッシュの仇を討つために「ベガ」を捜している。

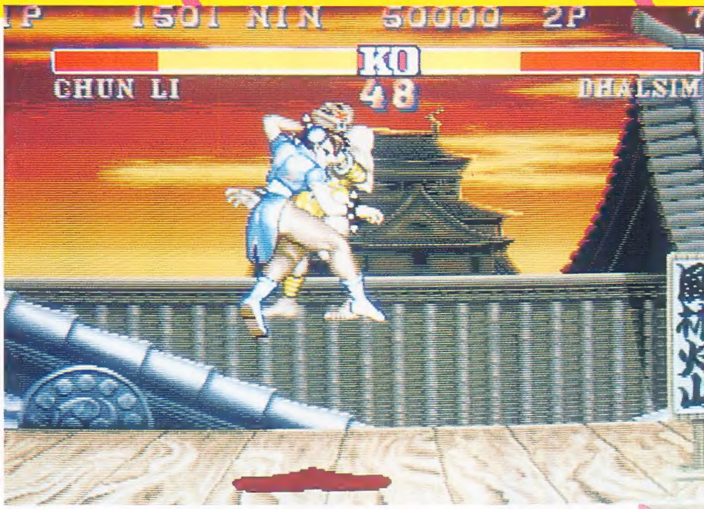
インド代表は、ダルシム。子供の飢えをいやすためヨガの奥義を武器に闘う。



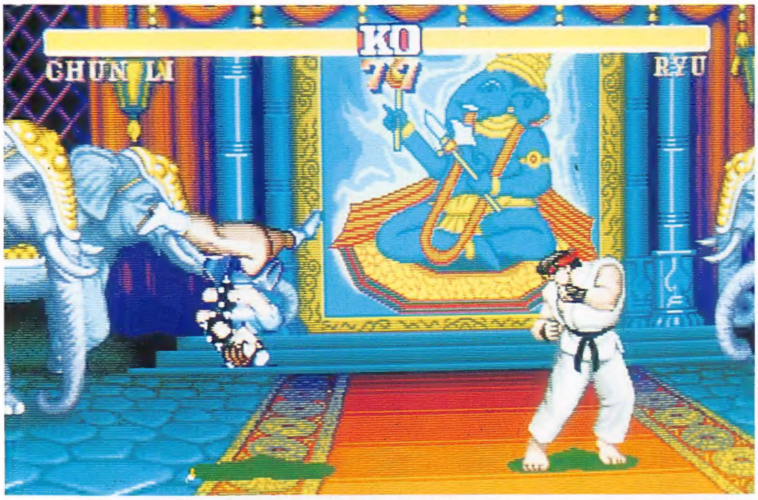
この２人なしでは語れない、リュウ・ケン。



このゲームで重要な「ガード」の使い分け。



カプコンの名を全世界に轟かせたストII。もう２年近くも前のゲームなんだね。



紅一点の春麗。とにかく異常な人気で、全国に春麗旋風が吹き荒れる。今もなお…。



妙なキャラクターたち。そして、そのスムーズな動きも人気の基。

MIGHTY WORRIOR
ストリートファイターII



サイコパワーを操つるベガを倒せば、エンディングだ。

このうち、リュウとケンは同じ性能のキャラ。いわば対戦専用にケンは、作られたわけだ。

1人用でプレイした場合、自分を除いた7人と闘い、それに勝ち抜くと四天王と呼ばれる未知の敵と闘わねばならない。

四天王の一番手はM・バイソン。ラスベガスでは、目下敵なし。強力なパンチが武器。

二番手は、バルログ。美しいものを好む。手には鋭い手甲を付けており、鋭い動きで攻撃して来る。

副将はサガット。ストIの最後の敵としても有名。ムエタイの使い手。以前敗れたリュウと再び拳でまみえるために己を磨いている。

四天王を牛耳るのはベガ。サイコパワーを自在に操り、得体の知れない技で多くのファイターを葬ってきた。

ゲームシステム

これも今さら…という感があるが、一応説明しておこう。

自分のプレイヤーを選んだら、残り11人の相手と一対一で闘っていく。基本的に3セットマッチで、先に2本先取した側の勝利となる。

また、3人勝ち抜くたびにボーナスステージがあり、車、タル、ドラム缶を壊す。

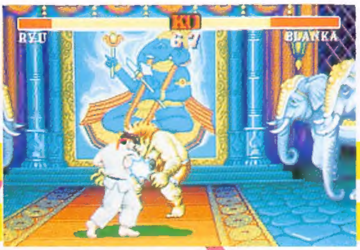
最後のベガを見事倒すと晴れてクリアとなる。キャラ別に8種類のエンディングが用意されており、さらに一本も落とさずにクリアすると、普通のスタッフロールとは一味違う無敗クリアのスタッフロールを見ることができる。

必殺技、そして小技の重要性

ストIIでは、キャラ別にいくつかずつ必殺技というものが存在する。これらはこのゲームにより一層の奥深さを与えていた。出すにはボタンを連打したり、レバーを一定方向にためたり、コマンドを入力したりと特殊な操作が必要だが、必殺技は強力で、かつガードの上からでも体力を削ることができる。しかし空振りしたり、タイミングを間違うと確実に反撃をくらってしまう。ただ必殺技を連発しているだけでは勝ち進むことはできない。



小技の使い方に意味を持たせたことに大きな意義がある。



でもやっぱり必殺技だよね。その象徴ともいえるのが昇龍拳だ。

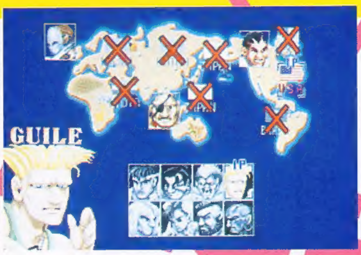
ここで小技の使い方が重要な意味を持ってくる。小技も基本は6種類だが、ジャンプやしゃがみ、間合いなどによって様々な技になる。それらをうまく使い分けることも要求されるのだ。ここまでこだわった作りのゲームが他にあっただろうか。まったく心底感心してしまう。

さらに投げ技、そして何よりもガードが非常に大切なので、これらのこともきちんと考えなくては話にならない。

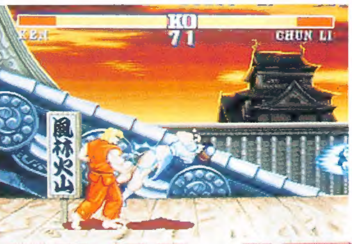
今でこそストIIは簡単なゲームといわれもするが、はっきりいって、これだけのことを一度に要求するストIIは、難しいゲームだと思う。しかし、生きているかのごとく動くキャラクターを見ているだけでも面白いし、メチャクチャにボタンをたたいても少しは勝ち抜けるので楽しめる。だからうまくなるまでの過程をあまり苦痛とは感じさせない。それで知らずに簡単なゲームになっていたという人がかなり多い気がする。よくできたゲームだよ、ホント。

闘いの歴史

世はまさに対戦ブーム。現在ストIIダッシュでの対戦が異常な人気を誇っているが、ここまでくるには1年以上の歳月が費やされている。その歴史を振り返ってみよう。



未知の敵、四天王。発売当初はここまで来ればギャラリーの渦。



当時、対戦において絶大な栄華を誇った波動昇龍拳。



とにかく弱いとされていたザンギエフ。結局弱かったけど。

発売直後。まずとにかく操作に慣れることが先決であった。特に必殺技は見た目も派手で、とにかく出せるようになる、これが目標。このころは「サマーソルトが5回に1回は狙って出せるようになった」などと私自身喜んでいた記憶がある。まだ昇龍拳や投げは幻の技とされていたのだ。もちろん対戦などは眼中になく、とにかく7人抜いて四天王を見ることが夢だった。

そしてパターンらしきものが確立されてきた。しかし非常に簡単なもので、しかもこれなら何とか倒せることがある、程度のもの。依然として対戦は眼中にない。どのキャラがというわけではなく、後半にきた敵が倒せない、という状況が続く。

より確実なパターン、そしてそれが崩れたときの対応などがわかってくると、あとは何とかクリアが見えてきた。しかしバルログとベガは相変わらず強いというイメージがあった。特にザンギエフでプレイした場合。バルログ倒せんのかよ説が有力。

発売から1カ月ぐらいだったろうか。ようやっとといった感じで全キャラでのクリアがあちこちで聞かれるようになった。投げはめしかねえって感じのキャラもいた。

このころから対戦をちらほらやり始めてた気もするが、まだほんのお遊び。当面の目標は全キャラクリアだった。

さらに1カ月してとうとう全キャラクリア達成。私が最後に残したのはやはりザンギエフだった。なお、このころのスクリューは敵をピヨらせ



最終的に最強の座を手に入れたのはガイルだった。



通信台の出現により、対戦は非常に身近なものになった。

て空ジャンプから出すものと思われていた。

対戦も少しずつやり始められるようになったが、街のゲーセンで対戦している人はまだまだ少ない。

そしてキャンセル技発見。最初にわかったのはジャブ昇龍、アッパー昇龍。対戦人口が少なかったため、ガイル、ましてやダルシムが対戦で最強キャラになるなど誰が予想しえただろうか。

やがて対戦もけっこうマジメにやるようになり、ガイル、ブランカの三段なども見つかる。ストIIの奥深さをまたもや知らされる。

それでもまだまだコンピュータ戦が主力の時代。こちらはだんだん極まってきて、WKOを何回できるかでハイスコアが決まり始めてくる。そういった時間のかかる稼ぎに非難の声があがったりした。ガイルの2千点フライングメイヤーも見つかる。

だんだん対戦のセオリー、返し技、連続技やフェイントなど、対戦技術が進歩する。立ちスクリューやスクリューはめもわかり、ザンギエフが見直されるが他のキャラも進化し、やはりザンギは弱い。

そして通信台の出現。しかしこのころはまだ少なかった。

ゲーメストの大会が開かれ、ガイル優勝。この辺で大体の相性はわかり始めていた。

やがて通信台の普及とともに対戦人口が爆発的に増加。そしてダッシュの噂。

ダッシュ発売！いきなり対戦メイン。しかし対戦が多様化し、何が禁じ手だのといった細かいルール論争が始まる。

はびこった「もどき」ゲーム

ストIIが世間に与えた影響力はかなり大きい。スーパーファミコンでも空前のヒットを飛ばし、キャラクターたちは独り立ちして数多くのグッズやCD・ビデオなど様々なメディアで活躍している。ストIIを特集したTV番組もいくつかあったし、単なる大ヒット作ではない。

こうなれば、それにあやかって…という考えが浮かぶのも当然で、対戦をメインにした一対一の格闘ゲームが次々と他社から発売された。しかし、それらはどれもストIIを超えるまでには至っていない。

古くはインベーダー、ゼビウス、そしてテトリスなどの時にも同じような現象が起こったが、大ヒットしたゲームに影響を受けたゲームは、そのゲームのクオリティは最低限維持しつつ、それ以上の何かがなければそれを超えることはできないという結論になるだろう。

対戦の面白さとは…

対戦がここまでヒットし、結果的にCPU戦をも超えてしまったのはなぜだろうか。

まず純粋な闘争本能の充足。モニター上で操るキャラクターは、いわば自分の分身ともいえるものである。ただ痛みを感じない分、手軽に闘うことができるのである。ストIIの効果音は、とてもよく表現されていて、大パンチの「バチン」という音がとにかく最高だ。連続技はその快感をさらに高めてくれる。なんか書いててあぶねーなとか思えてくるが、狩猟本能、ひいては絶対的な力（この場合対戦での技術的なものになるが）で相手をねじふせたいという征服欲もからんでくるのではないかと推察するわけである。これをさらに広げていくと、自分のひいきの球団を応援したり、映画などを見て主人公と同化してしまうのも原理は同じで……もうやめよう。

ただ対戦には必ず敗者がいる。だから負けた場合、責任はすべて自分にある。だからこそ悔しがるのだし、チープな技で負けると腹立たしく思うわけである。

次にかけひきを楽しむという要素。これは仲間同士でやる場合などにあてはまりやすい。見知らぬ人とやるときは、どうしても緊張する。そして勝ちたい、という意識が先行してしまうのが正直なところではなかろうか。仲間とやる場合は「遊び」でも、この場合は「勝負」なのだ。そして相手の闘い方を見て、対戦に対する考え方がある程度わかる。そこで自分として納得がいけば、負けても素直に負けを認めて引き下がりもできる（もちろん心の中の問題）、すがすがしく去れるというものだ。仲間内なら暗黙のルールみたいなものも存在するので純粋なゲーム的な部分を楽しめることが保証されるわけだ。

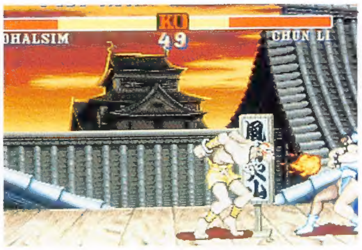
少し前置きが長くなってしまったが、かけひきの要素というものは、例えばリュウ、ケン戦などでのフェイントを駆使しての欺しあい、比較的近い間合いでの攻防などが思い浮かぶ。どちらか一方が同じことをして勝ててしまう場合はその闘いは単なる作業であってかけひきもクソもない。それが極端になると「はめ技」となる。

はめ技として過去にあったものは、まずリュウ、ケンの小足払い連打、そして小足払いからの投げ、または春麗の中パンチ投げなどがあったが、投げ返しや必殺技などで返せることがわかり、はめでないことがわかった。しかし最近になってハメではないがまた嫌われるようになった。

ほかにはダルシムのヨガ投



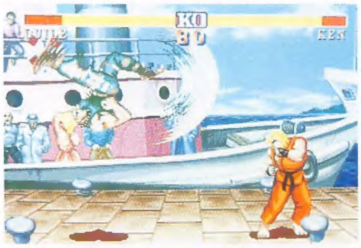
どの技をどう返すか。対戦プレイでこれは非常に重要だ。



今もなお物議をかもしている、投げはめ。どうなのか?



先読み成功！このときの喜びは、何物にも代えがたい。



ストIIのときにはあった「512の必殺技」。何でこんな時に。



ストIIでできる同キャラ対戦は、リュウVSケンのみ。



これがストIIのプレイヤーセレクト画面。ダッシュを見慣れた今では何とも寂しい。

げ、ザンギエフのスクリューはめなどがあるが、ストIIではこれらは脱出不能に近かった。しかしダルシムはその状態に持っていくのが難しい上、それなしでは春麗などにはつらい。ザンギエフに至っては、1回つかめるかどうかが勝負の分かれめであったため、必然的に許されるはめであった。

「かけひき」とは、いわゆる読み合いの絡む部分のことだが、これは対戦ゲームならばすべてが持つ要素である。ストIIは、基本的な部分がしっかり作られていたし、8人のキャラ、6つのボタンなどがきちんと特徴づけされていたため、ストIIの対戦プレイの「かけひき」だけを見ても、過去のこのタイプのゲームはもちろん、それ以外のものを凌駕するほどの面白さ、つまり「ゲーム性」を持っているのである。

対戦の面白さは、ほかにも人それぞれたくさんあることだろう。昇龍拳やスクリューの気持ちよさ、フェイントにひっかけた瞬間の喜び、三段攻撃がきまったうれしさなど。とても一言では言い切れないが一言でいおう。ストIIは、まさに現在のプレイヤーたちのニーズに応えた、ゲームの理想形の1つなのだ。

対戦の面白さ、それは……『闘争本能の充足、かけひきの楽しさ、その他の純粋な喜び』であり、これらを満たしてくれる初のゲームが「ストII」だったのだ（なんかムリあるなあ）。

インストカードの「対戦プレイで面白さ300倍」は、伊達じゃない。

裏話あれこれ

有名人にはゴシップがつきものであるように、ストIIにも様々な噂が飛びかった。

まずいろ～んなデマ、ガセ。このころは夢であった四天王を使ってプレイできる、というのが有名。「×××」とネームを入れるとできるとか、エンディングであるコマンドを入れるとできるとか、どこどこのゲームセンターのストIIはできるとか…もちろんストIIは四天王をつかえるようには作られていない。すべて根も葉もないデタラメだったのだが、中にはゲーメストあてに「四天王コマンド」なるものを送ってくる者までいた。

ほかにはバルログの仮面がとれる（これはなぜかあちこちから聞かれる。真相は定かではない）、歩きサマーが出せる（真相は?）、あるコマンドで赤い「スーパー波動拳」が撃てるとか（赤い波動拳はたまーにでるが普通のと同じ）ほかにも「こーなったらいいな～」的なデマが街中に飛びかったものだ。

しかし中には、一見ウソに見えても、実は本当で驚いたものもあった。

まず挙げられるのが、ガイルの変な技の数々。都合によりここでは公表できないが、とにかく妙なものが多かった。ダッシュ増刊にほんの少しだが書いてある。

またボーナスステージで、本田のスモウプレスやリュウ、ケンの逃げ蹴りで「ドガガガガ…」と一気に壊したりするもの、ダルシムが消えてしまうという変なのもあった。

ほかには、単なる故障やコピー基板で、エンディングの早送りのスピードでプレイする「ノーウェイトストII」や背景が超高速で多重スクロールする「多次元ストII」ジャンプのグラフィックなどでキャラが歩くグラフィックと変わってしまうというイカれた基板などもあったようだ。



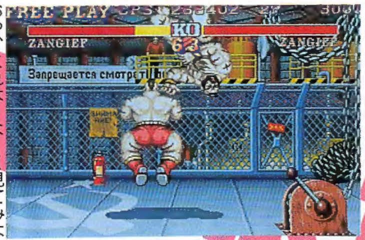
連続攻撃の恐怖！星から星はざらにあった。

歴史に残るゲーム

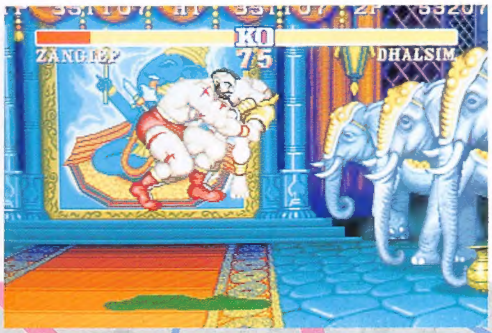
今やダッシュにとって代わられ、その姿を消しつつあるストII。だが忘れてはならない、現在ダッシュの通信台がどこのゲーセンにもあり、またストIIに似た格闘ものが多く存在して我々を楽しませてくれるのは、すべて'91年3月に発売された「ストリートファイターII」のおかげなのだと。

この偉大なゲームの残した功績はあまりにも大きい。ストIIに絶大な拍手を送るとともに、このゲームを超えるゲームの出現を願ってやまない。

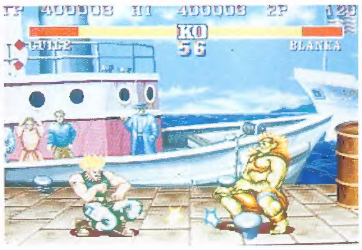
（C・LAN）



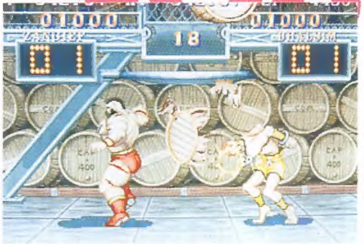
おや、これは…よく見てみよう。何かが間違ってるぞ。



ザンギはここにもっていくまでが勝負。こうなりゃ勝ち。



有名な「封印」。もうサマーもこわくないぜ。



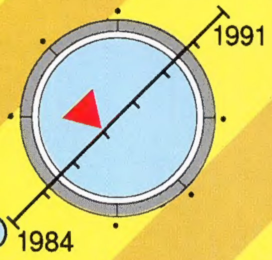
ボーナスステージで息抜き。でも最近はじゃまとかいわれる。

STREET FIGHTER

IIにも劣らぬ白熱した闘い

'87年夏に発売された「ストリートファイター」は、特殊大型筐体を使用した異色格闘ゲームだ。周知のように、歴史的大ヒットとなった「ストリートファイターII」の原作となったゲームでもある。圧力センサー内蔵ボタンを力強くたたいて技を出すという、体感アクションとも言えるゲーム内容が人気を呼び、ロングヒットを記録した作品だ。


対戦流行の布石となった闘いだ。



ストリートファイター
発売　：1987年8月
ジャンル：アクション
画面構成：横画面　固定　全10面
操作方法：J.S.―8方向移動
　　　　　B1―パンチ
　　　　　B2―キック
テーブル：B1～B3―パンチ（弱・中・強）
　　　　　B4～B6―キック（弱・中・強）
プレイ人数：2人対戦プレイ

最初は戸惑う基本操作

プレイヤーは主人公の隆（リュウ）を操作し、敵と一対一で闘う。キャラクター選択はできない。3本勝負で2本先取すると、次の相手が登場する。

ストリートファイターでは日本、アメリカ、中国、イギリス、タイの5カ国に各2人ずつ、計10人の敵が待ち構えている。ゲーム開始時にスタートの国をタイ以外の4つから選ぶことが可能だ。1国をクリアするごとに試し割りのボーナスステージがある。

リュウの操作は、8方向レバーと圧力センサー内蔵のラバーボタン2つで行う。

レバーによる操作は、上でジャンプ、後ろに引くとガードなど、ストIIとほぼ同じ。これらの操作は今だからこそ定着しているが、当時としてはごく特殊で、慣れるまでには誰でも相当時間がかかったものだ。

ボタン（というには違和感があるが）は、パンチとキックの2つ。たたく強さによって、それぞれ大・中・小3段階に技がかわる。大技は威力は強いがスキができやすく、小技は弱いが連打がきくという特徴がある。といっても、大技のスキがそれほど大きくないので、普通に攻撃する分には、ボタンは強くたたいたほうが断然有利だ。



昇龍拳は右→下→右下でパンチ。無敵ではないが、破壊力は抜群。

必殺技あってのストリートファイター

もし、ストリートファイターに必殺技がなかったら、腕力の強い人が有利なゲーム、本質的にはパンチングマシンなどと変わらないものになっていただろう。このゲームが広く大衆に受け入れられてロングヒットとなったのは、必殺技の存在、スマートに敵を倒していく快感が大きかったのは間違いない。

ストIIでリュウ・ケンの2人が使う3種の必殺技、波動拳、昇龍拳、竜巻旋風脚は、このときすでに修得していたものだ。入力法もストIIと全く同じだが、ボタンの強弱で必殺技のスピードがかわるということはない。

ストリートファイターにおける必殺技は、異常といえるまでに強力だ。敵がガードしなければ3発でKOという凄まじい破壊力を持っている。必殺技であれば、1発で敵に与えるダメージはどれも同じだ。


波動拳は下→右下→右でパンチ。ゲーム中最も重要な攻撃方法だ。

必殺技の中でも特に重要なのが波動拳だ。敵キャラは全体的に接近戦に強いため、やはり間合いを開けて闘える飛び道具としての価値が高い。これさえ覚えれば、ほとんどの敵に勝てるといってもいい。ただし、撃ったあとの硬直時間はストIIと比較にならないほど長いので、敵にかわされると反撃をくらうのは必至だ。

昇龍拳は、上昇中はもちろん、下降中も無敵ではないため、今ひとつ信頼性に欠ける。特に跳び蹴りなど敵の上方からの攻撃に弱く、対空兵器としてはほとんど使えないのが痛い。しかし、当たったときの破壊力は大きく、1回の昇龍拳で3発同時にヒットし、それだけでKOということもあった。

竜巻旋風脚はスキが小さく返し技をくらいにくいため、ストIIよりはかなり使える。また、ガードさせると連続で最大5発分の得点（500×5）が入るため、ハイスコア争いでは最も重要な技だ。


竜巻旋風脚は下→左下→左でキック。ガードされても大ダメージ。

それぞれの過去を持つ10人の強敵

ストリートファイターに登場する10人の敵キャラは、いずれも特徴のある奴らばかりで、一人一人が異なる攻撃をしてくる。簡単に紹介してみよう。



烈（日本）

少林寺拳法師範だったが、私闘を繰り返して破門になったという僧形の拳法家。強力な跳び蹴りで攻めてくる。


烈の飛び蹴りは強力だ。しゃがんでよけて反撃しよう。



激（日本）

闇の世界に生きてきた忍者の血と技を受け継ぐ男。姿を消したかと思うと突然現れ、手裏拳を連発してくる。


手裏拳を連発する激。攻撃すると姿を消して身を隠すこともある。

ジョー（アメリカ）



ケタはずれのパワーとスピードを武器に、裏のマーシャルアーツ界に君臨する男。ローリングソバットからのたたみかけるような攻めが特徴だ。



ジョーの得意技、連続ソバット。まともにくらうとダメージは大きい。

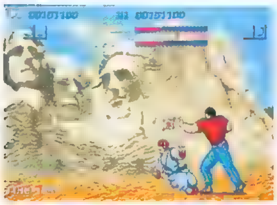


接近戦でたたみかけるように攻撃を続けるジョー。リュウピンチ。

マイク（アメリカ）



元ボクサー。試合中に相手を殺してしまい、ボクシング界から姿を消す。破壊力のある素早いパンチが自慢。

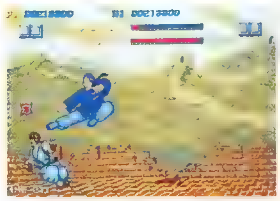


スピードのある重いパンチが武器のマイク。波動拳が有効だ。

李（中国）



中国拳法の達人。真の格闘家と認めたものならば試合に応じる。リーチの長い踏み込みパンチや連続足払いなど、スピードを生かした攻撃が身上。



李は素早い攻撃で敵をほんろうする。スピードに負けるな！

元（中国）



幼少より学んできた中国拳法をさらに発展させ、独自の暗殺拳を完成させる。素早い跳び蹴りから接近戦に持ち込むのが元のペースだ。

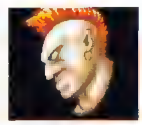


奇妙な暗殺拳を使う元。正義の拳をたたき込め！



春麗の「元伝暗殺蹴」のもとになった元のキック。

バーディ（イギリス）



さまざまな格闘技で無敵を誇ったが、あまりの強さに相手がいなくなり、今では酒場の用心棒をしている。スピードを補って余りあるパワーが売り。

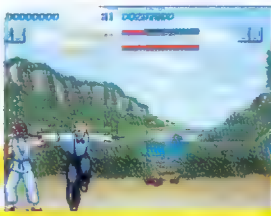


バーディのハンマーパンチは超強力。まともに食らうとひとたまりもない。

イーグル（イギリス）

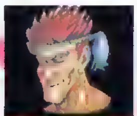


成金貴族に用心棒として雇われている鉄棒の使い手。ジャンプアタック、スピンアタックが得意。



スピンアタックをガードするリュウ。

アドン（タイ）



闇の帝王サガットの一番弟子。回転キックからのたたみかけるような攻撃は、サガットをしのぐとさえ言われる。



アドンの強さは、すべてこの回転キックにあるといってもよい。

サガット（タイ）



タイ式キックボクシング界の闇の帝王。素手の格闘では世界最強と言われ、スピーディでパワフルな攻撃は他の追随を許さない。気合弾タイガーショットは超破壊力。



同じ飛び道具でも、波動拳よりケタ違いに強いサガットのタイガーショット。これではダブルKOだ。

▼忘れちゃならないテーブルバージョン

ストリートファイターと言えば、まずはあの大型筐体を思い出すが、遅れて発売された6ボタンのテーブル台バージョンもある。

筐体バージョンとの大きな違いは、しゃがみパンチの連打がしにくいことや、昇龍拳が上昇、下降中ともに完全無敵になっていることなど。これにより、しゃがみパンチだけではまず勝てなくなり、昇龍拳が異様に使えるようになった。ただし、必殺技の入力はタイミングがシビアになり、出しにくくなったようだ。

▼「I」と「II」そのゲーム性の違い

ストリートファイターは発売から4年後、「II」に生まれかわり、一世を風靡する大ヒットを遂げる。どちらが売れたかという観点で見れば、それはIIに間違いないが、IIにはII、「I」にはIなりのゲーム性があり、独自性があり、面白さがある。個々の技やシステム面でも異なる点は多いが、ここではIIから見たIの特徴を、ゲーム性に絞って2つ取り上げ比較してみた。

●大技の占める割合が大きい

Iは必殺技、特に波動拳の利用に重点が置かれ、必殺技を知っているか、出せるかを問うていた感が強い。IIでは必殺技の占める比重はやや小さく、「使えるか」より「どう使うか」に重きが置かれていた。Iは必殺技を修得するまでが上達の過程の大部分を占め、実戦で使えば、ほぼそのまま爽快感、満足感に直結するような作りがされていた。

●パターン性が低い

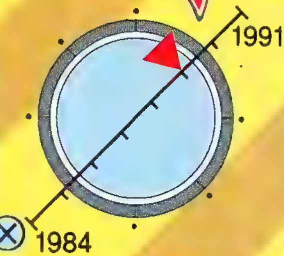
IIに比べると、Iの敵キャラはこちらの動作に順応して行動するということが少ない。「〜で敵をジャンプさせて…」といった攻略法が通用しにくいことが挙げられる。パターンにはまらず、攻め方は運に頼る要素が強くなる。ときには上級者でも納得のいかない負け方をするが、逆に始めたばかりの人でも先に進めてしまう場合もあった。

やるたびに異なった展開が期待できるため、なかなかプレイヤーを飽きさせず、結果的にロングヒットの一因になったと言える。

（YOU・A）

格闘アクションブームはここから





ファイナルファイト
発売　：1989年12月
ジャンル：アクション
画面構成：横画面
任意横スクロール
（一部縦強制）
全６面
操作方法：J.S. 8方向
B1ーパンチ
B2ージャンプ
B1＋B2、必殺技
プレイ人数：２人同時プレイ

現在の格闘アクションのスタイルを確立した大ヒット作ファイナルファイト。ありがちな内容でありながら、このゲームは我々に新鮮な感動と興奮を与えてくれた。その魅力を今ここで、改めてふり返ってみよう。



というわけで闘いは始まる。

▼▼▼マッドギアからジェシカを取り戻せ！

暴力集団マッドギアの支配下にあるメトロシティを再興するために、かつてストリートファイトの世界で最強といわれた男、マイクハガーが市長として立ち上がった。マッドギアの悪業を徹底的にただいた彼に、卑劣な報復が待っていた。ハガーの娘、ジェシカを誘拐「これ以上手出しすれば、娘を殺す」と脅迫した。こうなれば、自らの手で救い出すしかない。彼女の恋人コーディー、忍術の使い手ガイと共にマッドギアをたたきつぶせ！

▼▼とにかく「投げ」るゲーム

ファイナルファイトの操作系は、8方向レバーにパンチボタンとジャンプボタンというオーソドックスなものである。このタイプのゲームは過去にも数多くあったが、ファイナルファイトはそれらとは一味も二味も違うゲームだったのだ。

まずマイキャラが、ガイ、コーディー、ハガーという個性溢れる三人のうちから選べるということだろう。どれを選ぶかによって、全く違うゲームになってしまうといっても過言ではない。

この三人をはじめ、ゲーム中に出現する敵キャラたちも数多くのキャラクターパターンを持ち、かつそれが滑らかに違和感なく動くことも凄かった。

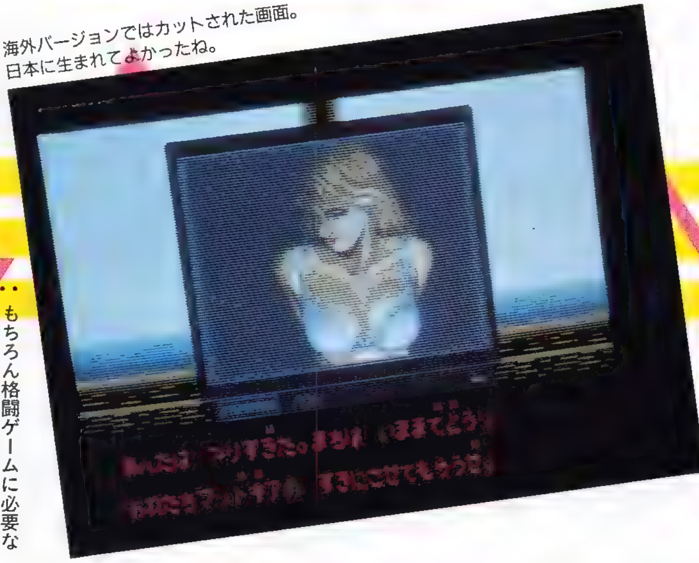
そして必殺技と投げ技の導入。これがファイナルファイトの真骨頂だ。「つかむ」、「投げる」をここまで前面に押し出したゲームは過去にはない。

もちろん格闘ゲームに必要な「殴る蹴る」の爽快感も損なわれてはいない。いやむしろ、投げ技によってそれが広がったといえよう。

しかし、後にゲーメスト大賞を取るほどにまでなったファイナルファイトも、発売直後の滑り出しは今ひとつだった。とにかく難度が高かったのだ。そして、何も考えずにプレイすると、ボス以外は単調でダラダラと長いだけのゲームに感じてしまう一面も持ち合わせていた。このゲームの面白さは1コインでクリアを目指すところから始まる。

しかもそれを前提の上、相当やり込まないと先が見えない。

しかし、後にパンチ技や投げのシステムも定着し、全国各地でボスを「ダダッダダッ」とはめたり、「ガスガス、でやあっ！」と投げるプレイヤーたちの姿が見られるようになった。パッと見ではわからない面白さが理解され、ファイナルファイトの人気はうなぎ上りに上がっていった。



海外バージョンではカットされた画面。日本に生まれてよかったね。



投げろ投げろ～い。でも投げの最中も無敵ではないのに注意。

▼▼三人のファイナルファイターズ紹介

●凱（ガイ）

武神流忍法57代目伝承者。彼は忍法における体術に特に関心を持ち、実践の経験を得るためにアメリカへと渡った。

特徴として彼には技が多くスピードがあるが、体重が軽いのでその分パワーに欠ける。三角跳びができたり動きが素早かったりとそれなりの長所はあるが、総合的には難しい部類に入るであろうキャラ。

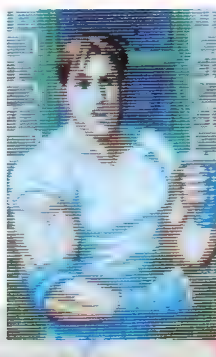


唯一のストーリー無関係者キャラ。三角跳びができる。

●コーディー

ケンカの天才で、まさにストリートファイトをするために生まれてきた男。

ナイフを使わせたら右に出る者がいないほどの名手。



平均的なキャラ。初心者はとりあえずコーディーでやるといいだろう。ナイフを持たせるともの凄い勢いで敵をメッタ刺しにする。

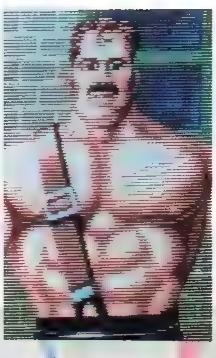
主役コーディー。スタンダードで使いやすい。

●ハガー

メトロシティ市長で、元ストリートファイター。

娘ジェシカを街の暴力集団マッドギアに奪われてしまう。

凄まじいパワーを持つザンギエフのルーツともいえるキャラ。とにかくパワーはすごい、パワーは。



娘を誘拐された怒りにうち震えるハガー。ジャンピングパイルドライバーは超強力だ。



必殺技で敵を蹴散らすのも気持ちよい。ちなみにこれはガイの旋風脚。

▼各面の紹介と
▼いこーか

ROUND 1

スラム街。さすがに1面だけあって易しいのでサクサク進める。ガードするアクセルやナイフ使いのハリウッド、でっぷりと肥え太ったビルブルなどが登場。

地下倉庫を抜けて扉の前へ行くとボス「ダムド」が出現。口笛でザコを呼ぶ。ここで火炎ハリウッドとニューハーフのロキシー登場。ロキシー、ポイズンは全面通しての強敵。

ダムドは飛び蹴りにさえ気をつければいい。



「ヘアッ」と突っ込んでくるビルブル。グラハムオリバーとワンフーも同種。



こっ、このケリはもしや…アマゾンの野獣直伝のものでは（多分違うっ）。

ROUND 2

地下鉄面。初心者のヤマ。とにかく長く、いやらしい組み合わせで敵キャラが出現する。すでにこの面から攻略が必要になり、覚えなくては先に進めない。大男アンドレが初登場。

この面ですでに敵キャラのほとんどが出揃う。

地下鉄を抜けて進むといきなりリングでボス「ソドム」との一騎打ち。全ボス中一番強いといわれるソドムは、いきなりの突進と見事な刀さばきで圧倒的な力を見せつける。

ボーナスステージで車をぶち壊して3面へ。



こんな安地もありましたねえ。でもタイムカウントで約15秒待つのでちょっとヒンシュク。



妖刀ムラマサ二刀流のソドム。日本かぶれの外人のくせに異常に強い。



哀れレジェンドもどき（4ドア旧型）。

ROUND 3

酒場での闘いだ。敵キャラたちは多勢に無勢で襲いかかる。

金網リングにはアンドレ2人が待ちかまえている。

ボスは悪徳警官「エディ・E」。拳銃で攻撃してくる卑劣な奴。こいつの吐き捨てたガムをとると体力が大幅にアップ。でもあまり取りたくないね。



ジェシカを奪われた悔しさをアンドレの父と祖父にぶつけるのであった。



拳銃撃つなよなエディ。一応ナイフやパイプで落とせるけど。

ROUND 4

鉄工場へと舞台は移る。燃えさかる炎をかわして進むのだ。うまく使えば敵をガンガン燃やせる。

火にさえ気をつければ比較的易しい短い面だ。

ゴンドラを昇るとボス「ロレント」が待ち受ける。鉄棒投げ、三角蹴り、手榴弾など手を変え品を変え攻撃してくる。最期は潔く自爆する。

ラウンド4をクリアすると、再びボーナスステージ。ここではガラス板をバリバリ壊しまくるのだ。



なかなか潔いレッドベレーのロレント。

ROUND 5

港街のステージ。非常に長く、ポイズン、ロキシー地帯やナイフ地帯など難所も盛りだくさん。タイムオーバーにも注意。

ボスは「アビゲール」。突進と放り投げしか能のないカバカ。



5面ボスアビゲール。実はパンチはめをしている最中なのだ。

ROUND 6

いよいよ最終面。マッドギアの首領「ベルガー」の屋敷へと乗り込む。この面も異常に長く、難しいポイントも数多い。ここからが真のファイナルファイトだ。

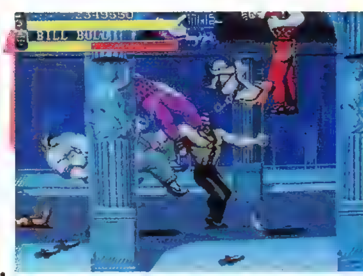
何といってもこの面のヤマは最終防衛。アンドレ、ビルブル、ポイズン、エルガドなどが総出演。このゲームで一番難しい場所だ。

ボス「ベルガー」は車椅子に乗ってボウガンで攻撃してくる。ザコが延々と出つづけるので厄介だ。

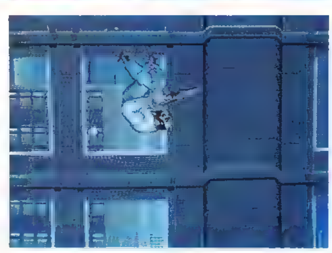
闘いすんで日が暮れて…

ベルガーを倒すと、感動のエンディング（?）が待っている。長い闘いにもやっと終止符が打たれたのだ。さあ、今度は違うキャラで挑戦だ！

（C・LAN）



最凶最悪の最終防衛ライン。攻略のほうも見てね。



ベルガーの最期。哀れまっさかさま。



ちゃっかりとコーディーにパンチ攻撃を１セット入れるガイ。一応思いやりなのだ。

犯罪超人をぶちのめせ!

CAPTAIN COMMANDO

1991
1984

キャプテン コマンドー
発売　:1991年12月
ジャンル:アクション
画面構成:横画面
任意横or斜めスクロール(一部強制)
全9面
操作方法:J.S.―8方向移動
B1―アタック
B2―ジャンプ
プレイ人数　:4人同時プレイ

'91年冬のAOUショーに出展されたキャプテンコマンドー。ファイナルファイトに近いシステムで、4人同時プレイまで可能。ストⅡの陰に隠れてしまったものの、長期にわたりヒットした、最近のカプコンを代表するような格闘アクションだ。

なお、キャプテンコマンドーはカプコンU・S・Aのイメージキャラクターである。

▼ジェノサイドから宇宙を守れ!

西暦2026年。地球上には犯罪が満ちあふれていた。地球はもとより宇宙全体の犯罪を一掃するため、キャプテンコマンドーは3人の勇敢な戦士と共に立ち上がった。しかし彼らが追う犯罪の奥には隠された秘密があった。犯罪者の多くは常人にはない特殊な能力を持つ「犯罪超人」と呼ばれる者たちだったのだ。

▼せめてお名前を…「キャプテンコマンドー」

操作は8方向レバーに攻撃、ジャンプの2ボタン。2つ同時で必殺技が出せる。攻撃に関してはファイナルファイトと同じで、ボタン連打により一連の連続攻撃となる。パンチからの投げはできない。

このゲームで特徴的ともいえるのがダッシュだ。レバーを2回コンコンと入れるとダッシュするというのはよくあるが、キャプテンコマンドーの場合、8方向のどの方向にもダッシュでき、そしてダッシュ中に方向転換もできる。これにより闘い方に幅ができた。また、ダッシュジャンプ攻撃が強力で、特にコマンドーのキャプテンファイアーが使える。

▼全キャラクリアを目指せ!でも翔は…

選べるキャラは4人。主人公のキャプテンコマンドーはパンチが弱いがキャプテンファイアーで敵を燃やすことができる。

マミーコマンドーのジェネティはリーチが長く、必殺技使用中も移動できるので、クリアが楽なキャラ。

ニンジャコマンドーの翔は武神流忍法の使い手。リーチはあるが、攻撃のスピードが遅いことや、ダッシュジャンプ攻撃が今ひとつなので、総合的に扱いにくいキャラ。

残るはベビーコマンドーのフーバー。自分の作ったロボットで戦うという天才赤ちゃん。何といっても攻撃力が高いのが強み。

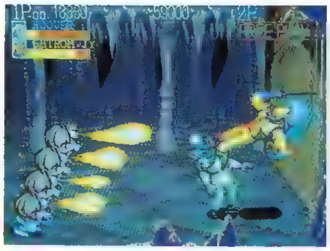
このゲームにおいて、重要なのはボス戦である。どのキャラを使うにしても基本的な闘い方は同じだ。問題となるのがまず2面ボスのシュトルムJr.、そして6面ボスシュトルム&ドラック。次に8面ボスドッペル、最期にラスボス・ジェノサイド。特にジェノサイドはジェネティ以外だとハメるしか手がない、と思えるほどだ。ボスへ行くまでよりもボスそのものに比重がおかれているという点がファイナルファイトと異なるゲームだ。

▼アイテムと敵キャラも豊富

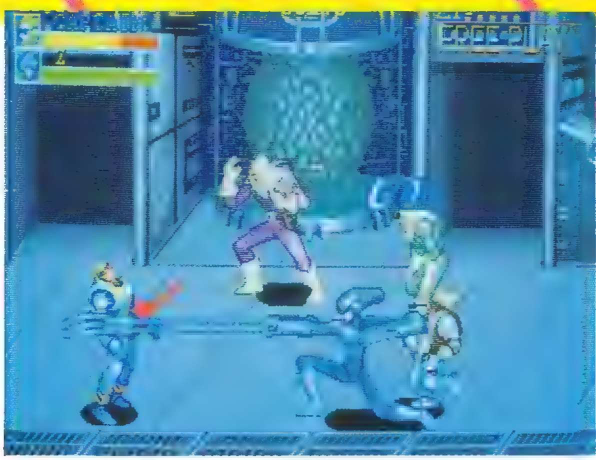
いかにもアメコミ&SFってな感じの武器や多彩なフード、そして特徴のあるザコキャラたちもこのゲームに彩りをそえている。そのせいか、ファイナルファイトよりも手軽に遊べる感のあるゲームだった。

(C・LAN)

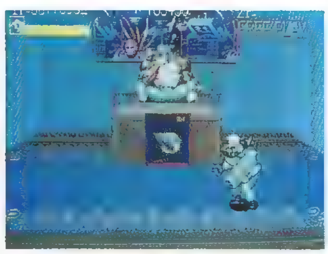

「眠るでちゅ」。パラライザー使用中のフーバー。

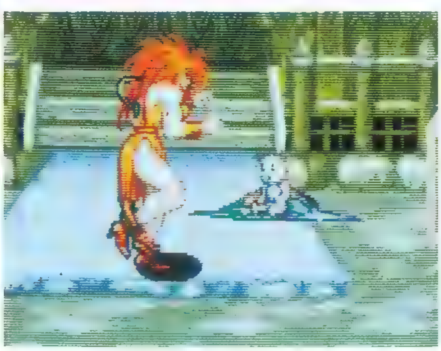

ブランカ+ベルガーといった感じのシュトルムJr.。


哀れな翔…。宿命の対決はヤマトに軍配が上がった。

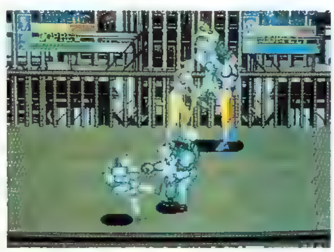

Z(ズィー)の爪が襲う。「きたねえ」…コマンドー談。


モンスターのローリングは無敵。流星空手でも勝てない。


待ちかまえるブラッド。でも弱いんだなこれが。


とろけるフーバーのロボット。芸が細かい。


最終ボスジェノサイド。墓守りジェネティー危うし。


強ボスドッペル。3人とはひきような。

THE KING OF DRAGONS

剣と魔法のヒロイックファンタジー

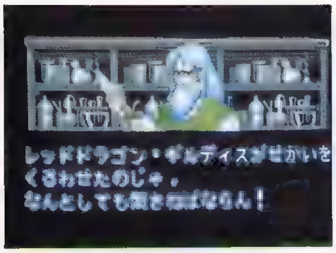
ザ・キング・オブ・ドラゴンズ
発売　：1991年９月
ジャンル：アクション
画面構成：横画面
　任意横スクロール
　全16面
操作方法：J.S.－８方向
　B１－攻撃
　B２－ジャンプ
　B１＋B２－マジック
プレイ人数：３人同時プレイ

1984

'91年発売のアクションゲーム。５人の中からプレイヤーを選ぶことができたのが特徴。オーソドックスながらもよくまとまっており、安心して遊べる1作。

レッド・ドラゴン、ギルディスを打ち倒せ!

ギルディスの財宝を求めて旅立った5人の勇者。途中に用意された、多くのイベントを見事クリアし、レッドドラゴン、ギルディスの財宝を手に入れることができるか?



で、旅に出るわけだ。

特徴ある5人の勇者たち

選べるキャラクターは、ファイター、クレリック、ドワーフ、エルフ、ウィザードの5人で、前者3人のファイター系と後者2人の飛び道具系に分けられる。

操作は8方向2ボタン。ボタンは攻撃とジャンプ。2つのボタンを同時に押すと魔法が使える。この魔法は緊急回避的なもので、少々体力を消費してしまうが、少しの間無敵になる。

エルフとウィザードは、それぞれ矢と魔法で遠くから敵を攻撃できるのに対し、ファイター系は接近しなければ攻撃できない。ここで、このジャンルのゲームの定石である〝軸ずらし〟が必要になってくるわけで、エルフ、ウィザードよりも、ファイター系の3人のほうがリーチがない分上級者向けといえる。しかし、この、ファイター、クレリック、ドワーフは盾を持っており、敵の攻撃をガードすることができるのだ。やり方は、敵が攻撃しそうになったらレバーを反対方向に入れればいい。一瞬敵に背を向けるので少し怖い気もするが、ちゃんとガードしてくれる。なお、レバーをずーっと入れっ放しだとガードにはならない。

このガードは、ミノタウルスの突進やつかみ技以外なら、ドラゴンの爪や炎、魔法使いのレーザーなどほぼすべての攻撃を防げる。

また、このゲームではスコアが経験値の意味も兼ねていて、レベルが上がっていったり、面が進むと強い武器や防具が手に入り、マイキャラのグラフィックも変わる。特にファイター系は、武器と盾が異常に巨大になるので見ているだけでもなかなか楽しい。



こいつらさえいなけりゃあ…と全国のプレイヤーが嘆いたロイヤルナイト２人組。



ファイター系でプレイするならばガードは必須だ。



かっこいいドラゴンナイト、さすがにこれはガードできんわな。

細かい点にも注目だ!

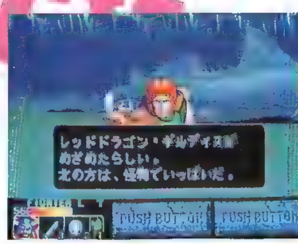
ファンタジーの世界を存分に表現したこのゲーム、グラフィックの美しさやボスキャラの迫力などに目を奪われがちだが、細かい点も凝っている。

例えば、フードや金などを放っておくとシーフに奪われてしまったり、魔法の玉を押して運んでいけたり。ジャンプボタンを押しっ放しで移動すると向きが変わらない、なんてのもあった。

スケルトンの「カコッ」という音やサイクロプスの「グモ〜」という声が個人的には好きでしたね。（C・LAN）



背景にも注目してみよう。遠くに見える背景がとてもきれいだよ〜んだほいと。



こういったビジュアルシーンもゲームを盛り上げていた。



ついに来た。ギルディスよ、早いとこくたばってお宝ぼくにちょうだいね〜。



ドサドサドサッ!うげー気持ちわりい。こんなにいたのね。



な〜にやってんだか。普通のプレイではまずこういう状態はありえないね。

第2章

果てしなき流れと闇と炎と死への序曲

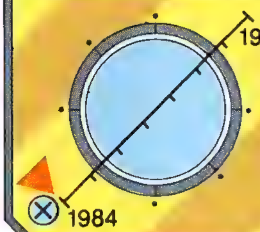
HYPER STRANGLER

引き裂かれた金属塊と硝煙の闇。爆発の炎と絶え間ない発砲の光が命の灯。
奴は死なない。たとえ闇が晴れようと、魔物にこの世を売り渡そうとも…。



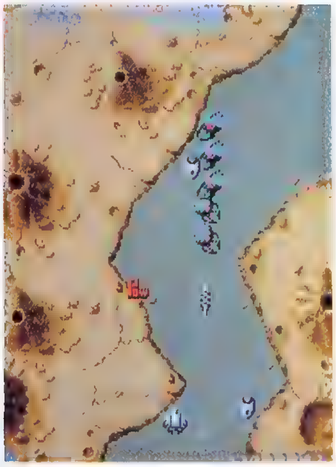
カプコン初のビデオゲームだ！

POINTING GAME
VULGUS
バルガス



バルガス

発売	：1984年5月
ジャンル	：シューティング
画面構成	：縦画面 強制縦スクロール 全3面
操作方法	：J.S.8方向移動 B1ーツイン連射砲 B2ーキャノン砲
プレイ人数	：1人プレイ



特殊ウェポンとしてあるのが、この「キャノン砲」だ。貫通力を生かして一掃しよう。

いきなり1作目からこれですから、ねえ。この1作を見るだけでカプコンが語れるんじゃないだろうか。すでに弥七は出てくるしね（敵という形ではあるけれども）。
バルガスをプレイして感じるものすべてが、今もなお感じることができるということに恐怖すら感じてしまうのは私だけだろうか。
第1作から会社の方針、ゲームの位置づけがしっかりしていたことが、これからわかるような気がするよね。

キャノン砲をためて「バルガス」を倒せ!!

平和な宇宙に謎の支配者が現れた。その名は「バルガス」。
君の使命は、マイシップを操作し、連射可能な「ツイン連射砲」と、超破壊力を持つ「キャノン砲」をうまく使い分け、最終ボス「バルガス」を破壊することにある。
ステージの展開は、全部で3ステージ。各ステージの間には、ボーナスステージがあって、3ステージ目をクリアしたあとに最終ボス「バルガス」との戦いがあるのだ。ボス「バルガス」を倒すとループし、戦いがくり返されるのだ。
ゲームのシステムは、ほぼエグゼドエグゼスに似ている。似ているといっても、こっちが先なので、エグゼドエグゼスの基本形になったといったほうがいいだろう。いろいろなところでそれが見られるぞ。
特にボーナスステージで真っ暗になるところや巨大生物型メカが出現するところかな。



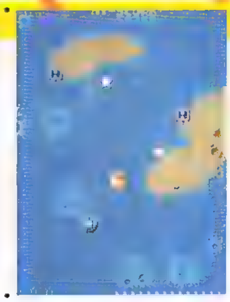
すでにこの頃から絵がきれいだった。影のつけ方とか、物の表現の仕方がしっかりしてるね。



カプコンゲーム史上、初「弥七」登場／ 最初は敵だったのだ。

エグゼドのアイデアの源！

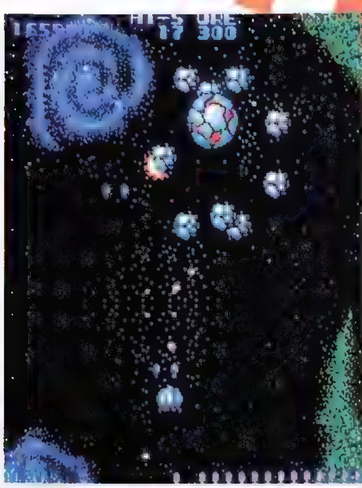
基本的な操作系、8方向レバー1本に、通常ショットと特殊ショットの2ボタンというもの。この時点から特殊ショットが存在していたのだ。
通常ショットは「ツイン連射砲」といい、主にこのショットを撃ちながら進んでいく。特殊ショットは「キャノン砲」といい、数に制限はあるが、敵を貫通する力をもった大砲である。通常と特殊というショットの組み合わせは、以後のカプコンシューティングの基本となるシステムとなっている。
さてカプコンと言えばこれだというのがいくつかあると思うが、その中でも忘れてはいけないアイテムがある。弥七にPOWだ！ この2つのアイテムは、なんと第1作のこのゲームで登場してくるのだ！ 最近カプコンゲームをやり始めた人がバルガスをやって「あっ弥七だ！」と言って取りにいくと…死ぬんだな。そう、この頃の弥七は敵だったりするのだ！（エグゼドも同じだけど）
POWというのも定番なんだけど、これはゲームによって効用が違うので、各自で確認は必要だが、自分のお助けアイテムということには変わりはない。取れば何かしら得をするぞ！



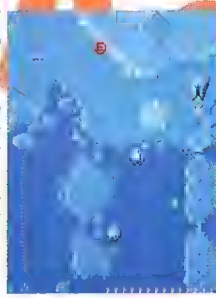
「キャノン」をためていくとほら、佐吉が出る。1万点だぞ。

キャノン砲は使わない！

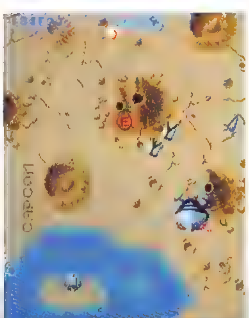
得点を競うのがゲームであるなら、人よりも点数を稼がねばならない。このゲームでそれを実行しようとすると特殊攻撃であるキャノン砲を使わないで進まなければならない。使わないでPOWを取っていけばいずれ弾はいっぱいになる。これ以降もPOWを取り続けると…なんと1万点になるのだ！ 稼ぐ上でこの1万点は非常に重要になる。
しかしこれにより強力なキャノン砲が使えないというリスクをしょってしまうのだ。硬い敵や、編隊でくる敵を一掃できないので、通常ショットに頼る、そう超連射が必要なんだな。
カプコンのシューティングの原点がこのゲームにつまっている。一度はやってみる価値のある1作だぞ。
（ずるずる）



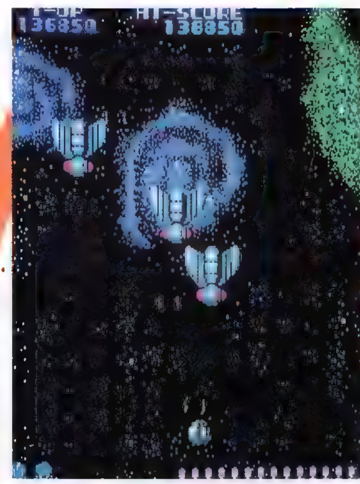
これが倒すべき敵のボス「バルガス」だ！ まわりにある岩石がイヤだけど超連射で倒せるぞ。



「1UP」。岩みたいのが1つくるので、撃つと自機が出るぞ。



1周して1面へ戻るとき、ほら左に「CAPCOM」である。



ボーナスステージ！ ほとんどエグゼド・エグゼス。基礎がこのゲームからできているわけだ。

SONSON

コミカル風西遊記　目指せ天竺!

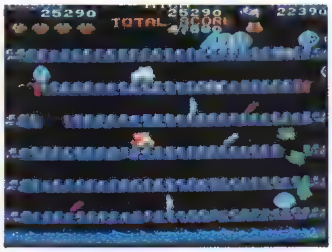
1991
1984

ソンソン
発売　　：1984年７月
ジャンル：シューティング
画面構成：横画面
　　　　　強制横スクロール
　　　　　全19面（ループ）
操作方法：J.S.－４方向移動
　　　　　B１－ショット
プレイ人数：２人同時プレイ

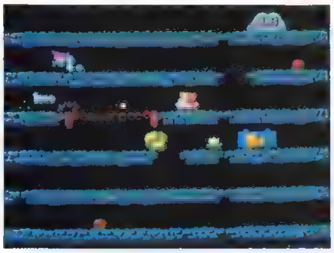
'84年にカプコンゲーム第2弾として発売された「ソンソン」は、当時としては珍しい2人同時プレイ可能なゲームであった。
展開の変化が乏しい、背景が暗いなどマイナス要素も多かったが、かわいらしいキャラ、よく響くテンポのよいBGMなどよいところもたくさんあった。

かわいいキャラがいっぱい!

このゲーム、前作の「バルガス」とはうって変わってキャラクターがかわいい。ソンソン、トントンはもちろんピラニア、原始人、砦の爆弾男など見ていてなかなか笑えるものがある。
なんといってもジャンボ・フーズを取り逃してしまった時に、当時大人気だったエリマキトカゲ（なつかし～）が走ってくる。このゲームの中でもかわいいキャラNo.1だと思う。



ソンソンとトントン、2人の息を合わせて進んでいこう。



エリマキトカゲが走ってくー。



後ろから前からぞろぞろ、この辺はけっこうきついんだよね!

懐かしい1ボタンゲーム

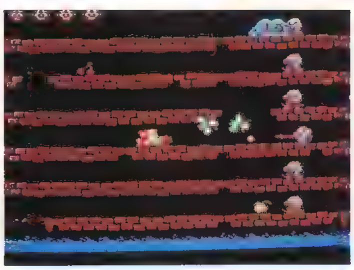
操作方法は4方向レバーとショットボタン。レバーを上に入れて1つ上の段に移動。一番上だとジャンプする。下に入れると下の段に移動。
6段に分かれた地形を上下左右に動き、ぞろぞろ出てくる敵どもを蹴散らし天竺に行ってお釈迦さまから巻物を受け取ればよい、と書けば簡単に終わってしまうが、その道のりはひじょ～に長く険しいのである（と当時中学生だった私は思った）。
また、このゲームでは無意味と思われるほど食べ物（スモール・フーズ）が落ちている。そしてこれを6つ食べると非常においしそうなジャンボ・フーズが現れる。さらにこれを8つ食べるとPOWが現れ、これを食べると画面内すべての敵をフーズに変えることができる。

質より量の敵キャラたち

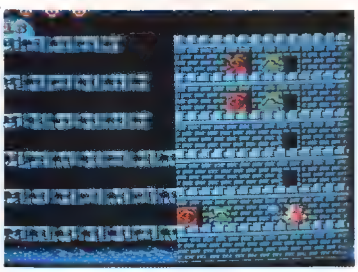
このゲームの敵キャラは決して一匹だけでは現れず、必ず集団で上下左右からプレイヤーを攻撃してくる。プレイヤーは左右にしか弾を撃てないのでつらいが、敵は割と単純な動きしかできないのでそれを覚えるとかなり展開が楽になった。
当時嫌いだった敵キャラはハチ、後ろからの鳥、トンボなどである。特にハチのいびつな動きは対処法を見つけるのにかなり苦労したという人も多いと思う。あとスピン・スカル、大魔人といった硬い敵キャラにも泣かされていた。



敵をひきつけて…このあとコードを回収だ!



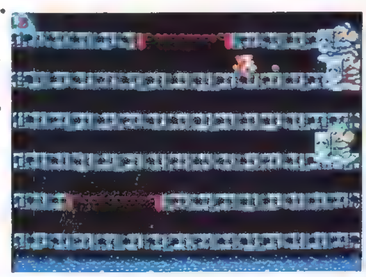
こいつだよ、こいつに何度泣かされたことか…。



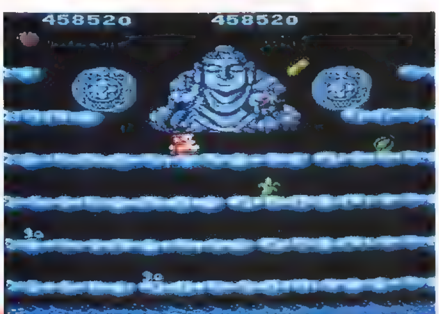
ザコが左から出て来るところでは後ろに回ると多少楽だよ。

これだけ知っていれば1周クリアは簡単だぜ!

ここでは、私がいつも頭に入れてプレイしたことを書いていこう。
○魚、鳥、青トンボなどの敵キャラはその動きの頂点で倒すのがよい。
○砦では、ザコに注意して後ろに回って撃つのもよい。
○突進してくる原始人などは敵が近づいてくる（段を合わせようとする）のを待って撃つのがよい。
○大魔人の出現時に上から2段目で撃っていると、一番手前のやつを楽に倒せる。
○タケノコを出した時、その場でレバーをガチャガチャやると2倍の点数が入る。
（いなりん）



ここにいれば3人とも倒すこともできる!



ふうーっ、長い道のりだったねー。



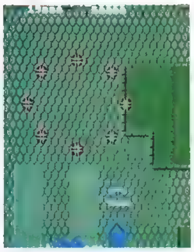
「エグゼドエグゼス」はカプコンの5番目の作品である。出た当時は2人同時プレイのシューティングが目新しく、協力してプレイする姿も見られた。

ただ、敵のほとんどが硬かったので、連射が遅い人にとっては辛いゲームであった。

STORY

これは地球から6000光年も離れたある惑星での物語。

工業用に改良された昆虫型巨大生物EXESは、人間型生物NEG-I-Nに攻撃をしかけるようになった。これに驚いた科学者たちは、2機のEXES撃退用メカ、カーネル号とサージェント号を造ることになった。しかしEXES軍の秘密兵器「EXED EXES」も完成間近のようだ…。

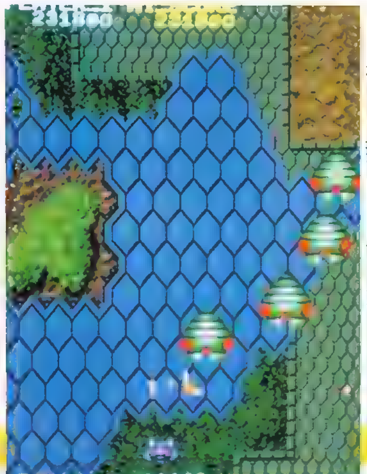

いきなり登場するデスラー。自機の下に点数が表示されているが、あるポイントを通過すると点数がもらえる。

とにかく連射あるのみ！ そこから道が開ける

操作方法は8方向レバーと2ボタンで、左がショット、右がクラッシュである。ショットは最高3連射できる。ショットボタンを押すときレバーを上に入れているとショットの射程が長くなり、逆にレバーを下に入れていると射程が短くなる。ただ、実際のプレイでは意識してレバーを入れてショットすることはない。

ショットは）に入った「POW」によってパワーアップする。最初を含めて4段階あって、パワーアップするほどショットの射程距離が長くなっていきショットスピードがあがるようになる。これとは逆に「wop（ウォップ）」というのがあり、取ると1万点と引き換えにパワーが最初の段階に戻る。

クラッシュは、ボタンを押すと画面上にある敵の弾をすべて消すことができる。ただし、敵にはダメージを与えることはできない。クラッシュは、画面下に表示してある☆の数だけ使用可能である。☆の数は、自機がエクステンドしたときに画面を横切る星型の佐吉を取ることによって補充できる。


巨大生物の編隊飛行。10×4で合計40発撃ち込め。


1面ボス。ここのコアにはレモンが隠されている。

硬いぞ砲台！ POWで大逆転だ！

ゲームは強制スクロールによって進んでいく。

敵は大きく分けると飛行ザコ、巨大生物、砲台、巨大要塞に分けることができる。

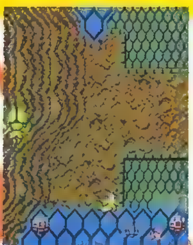
飛行ザコは文字通りザコである。ただ、攻撃パターンはバリエーションが多く、砲台とのコンビネーションによっては苦しめられる。

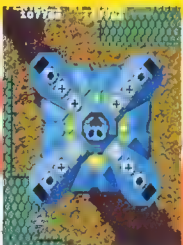
巨大生物は6種類いて10～15発の耐久力を持っている。先の面では編隊飛行をしてくるので全部倒すのが大変である。

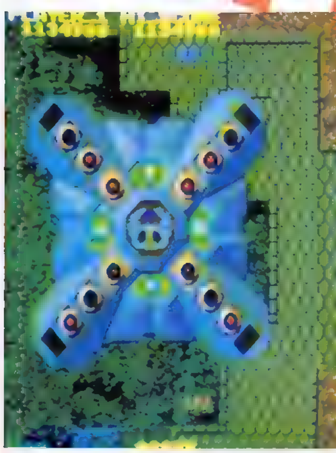
砲台は巨大要塞に乗っているものを抜かせば、耐久力が1～8発である。これが遅いともいえないスクロールで迫ってくる。だから、どうしても撃ち漏らす砲台が出てくる。これが、このゲームを難しくしている要素である。

巨大要塞はコアと砲台が乗っかっていてすべて破壊すると巨大要塞を倒すことができる。この巨大要塞に乗っかっている砲台の耐久力は5～20発とにかく硬く、コアも5～20発の耐久力を持ちそれらが大量にある。最終面の最後の巨大要塞はすべての砲台・コアの耐久力を合計すると400発もある。いかに硬いかわかってもらえるだろう。しかも、最終面には今までの巨大要塞がすべて登場する。当時としては、こういう演出はなかったので目新しかった。

また、奇数面（9面まで）では途中に「ハイポイントエリア」というのがあり、ここのエリアでは敵の攻撃が穏やかになり、しかもPOWがたいてい出現してこれを取るとすべての敵を食べ物（フーズ）に変えてくれる。特に巨大生物をPOWでフーズに変えるとジャンボいちご（1万点）になるので、高得点のチャンスである。


4面に登場する1UPキャラのムキバナナ。少しHだ（笑）。


プロトタイプのEXED EXES。これでもまだやわらかいほうだ。


これが最終ボスの真のEXED EXESだ。見るからに硬いぞ。実際はもっと硬いけど。

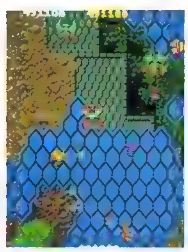

ほい、POWで全部フーズに変わって大逆転！

とにかくキャラクターの数が豊富！

このゲームは昔のものにしてはキャラクターの数が多いゲームである。敵キャラだけでも40近くいるのに、フーズを合わせるとかなりの数になる。小さいキャラクターとはいえ、こう多いゲームはそうそうない。

また、隠れキャラでトンボがいる。特定のプレイ数のときに1面ボスの直前で出現する。

（やまかわ 悠理）


ひょえぇ！こんなに弾がいっぱい。お願い、助けてぇ。

ゲームカタログ展覧会

カプコンゲームの数あるカタログの中から、いくつかピックアップしてご覧に入れよう。

ゲームのカタログというものは、広く一般の目にふれることはない。おもに基板の販促物として存在し、ショーや新作発表会などで配布されたりする。ショーに出展しただけで、後に販売されなかったようなゲームにもカタログはあったりするので、コレクターズアイテムとしての需要が高い。

例にもれず、カプコンゲームも1作品ごとにカタログが作られている（1943改は存在未確認）。

ゲームの世界観を際立たせたイラスト。タイトル画面に使われているロゴ。これらをあしらったカタログに、そのゲームのすべてがこめられている。

ここでは、それらカタログの中から古い物や、めずらしい物、妙な物を集めてみた。超カッコイイものは、各ゲーム紹介記事のトビラにイラスト原画を載せているので、そちらを見ていただきたい。

実際のゲームの絵柄と比較するもよし、世界観を再認識するもよし、じっくり楽しんでほしい。



必殺無頼拳（'87年）
「でやぁっ」と得意のまわし蹴りをきめている主人公。力強そうだなあ。なんといったってカプコン2代目リュウを襲名した男だからねぇ（初代は闘いの挽歌の主人公）。カプコンゲームでこの名を与えられたキャラは強くなくてはならないのだ。ガイルのしゃがみ大足払いの原形のような蹴り、中国娘第1号の登場など魅力いっぱいのゲームなのだ。



戦場の狼（'85年）
のっけからドーンとポーズを決めてくれるこのおじさんの名前は〝スーパージョー〟。特殊訓練を受けた優秀な兵士とカタログに書いてあるぞ。キャッチは「悪の軍団を壊滅せよ!」もっともだ。これらのもっともらしさと、ゲームのキビシサのギャップに、おもわず笑ってしまう仕上がりになっている。アメリカンテイストも少しあるかな?



セクションZ（'85年）
シブイ!ゲーム画面からは想像がつかないカッコよさである。この特殊スーツの主人公が、有機物とも無機物ともつかない薄暗い各セクションの中で…という不気味さと湿度感がよく出ている。このイラストをはじめ、VGMなども評価が高く、地味ながらも根強いファンが多い作品だったりする。
キャッチコピーは「人工生命体エルブレインを破壊せよ」。

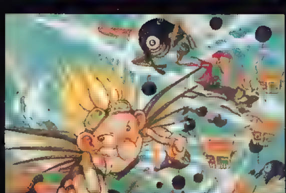


ソンソン（'84年）
ソンソンとトントンのキャラクターがメイン。これだけ見るとキャラアクションゲームかと思えるカタログなのだが、実際は横シューという変わりダネ。裏にはアイテムなどの説明がある。開発者が○ルを意識して入れたというタケノコの本数は64本。しっかりと書かれているぞ。キャッチコピーは「LET'S GO TENJIKU!」



バルガス（'84年）
言わずと知れたカプコンゲーム第1作。いきなりキャッチコピーが「スコアで差をつけろ!!」とくるからたまらない。「かせぎゲーム」を前面に押しだしたノリでPOINTING GAMEというタイトルまで付いているのだ。イラストも古くさいセンスで、ノスタルジックな雰囲気がただよう。メカのデザインもきてるぞ。裏はない。







チャリオット、ルースターズ（'91年）
これはカタログの中に使われているイメージイラスト。今までのカプコンと一風変わった雰囲気で独自の世界観を出している。ゲームの好き嫌いはともかく、この絵柄のファンが多いことは確かだ。キャラクターデザインのセンスによるところも多いだろうが、こういった、多少アクが強すぎるくらいの作品が今後もっと出てほしいぞ。期待大!



マジックソード（'90年）
魔界村やブラックドラゴンの匂いを受け継ぐファンタジックアクション超大作、といった雰囲気はあまり感じられないなぁ。アランと8人の戦士たちっていうのはいいんだけど、もっとダークな感じにしてほしかったぞ。裏の「目ざすは最上階、幻魔宮」の、塔を背景に各フロアの名場面で構成されている写真のほうがいいぞ。しかしこのシリーズに期待!



1941（'90年）
19シリーズ第3弾と書いてあるぞ。43改はどうしたのだぁ。このイラストは3面のロケットだな。今となっては定番となりつつある1画面に入りきらないデカボスが19シリーズにも登場。このイラストの迫力に負けず、実際のゲームでもなかなかの見どころだった。それはさておき19シリーズの次回作は何年だろう。1999とかやってほしい気がするのだが。

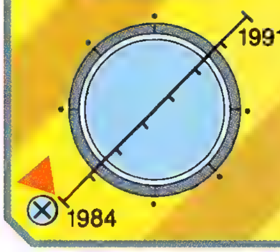


ラリー2011レッドストーム
これはちょっとめずらしいかな?たぶんこの本のどこをさがしてもレッドストームは出てこないだろう。知る人ぞ知るマッドギアの海外版だ（ただしゲーム内容に違いあり）。当然カタログも海外向けと思いきや、これは日本語版。国内のショーに出展されたときのもので、日本にも数台はあったようだ。カプコンファンなら要チェックだぞ!



1942

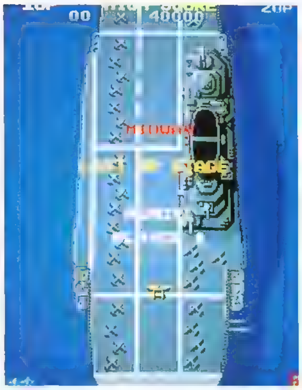
宙返りを駆使して撃墜王を目指せ



1942
発売　：1984年12月
ジャンル：シューティング
画面構成：縦画面
　強制縦スクロール
　全　面
操作方法：J.S.－8方向移動
　B1－ショット
　B2－宙返り
プレイ人数：1人プレイ

縦スクロールシューティングで、①敵が空中の飛行物のみ、②ザコ一匹に至っても凝ったアルゴリズム、③巨大なボスキャラ、④撃墜数と%が表示される、など、このころのゲームにないオリジナルの特徴を数多く持つことで、何かと話題を集めた作品だ。

トータルに見ればシンプルなゲームなのだが、その中に多くの特徴を盛り込み、シリーズ化されるほどの人気と完成度を持つカプコン初期の代表作である。



ステージスタート時に残り何ステージあるのかが表示される。このおかげで最終面へ向けて気合が入る。



メイン画面。ハエのように飛び回るザコ。その攻撃が最後の最後まで続くのだ。こいつはキツイ

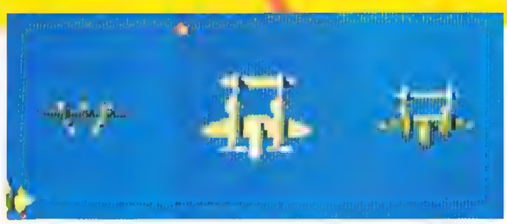
▼▼▼大回転!!　それは大空に駆ける男たちのロマン…

このゲームは、8方向レバーで自機の移動。1つ目のボタンでショット、2つ目のボタンで宙返り、以上の操作でプレイする。空中の敵しか出現しないため地上ボムと空中ショットなどを使いわける必要がまったくなく、実にシンプルな操作系だ。

ただし、何げなくプレイしていると「おやっ?」と思える部分がある。それは、基本的に画面の一番下には行けないという点だ。これは、画面中のいたる所から出現する敵に激突する危険性を減らそうという、開発側の配慮なのだが、慣れないうちは、これがなかなかつらい。ザコの攻撃をかわそうとレバーを下に入れても下へ行かない。画面一番下から一定距離に〝見えない壁〟があって移動できずにザコにやられてしまう。こんな体験を必ずするのだ。

もうひとつ特徴的なこと、それは、何といっても〝宙返り〟だろう。このゲームにはまだ〝ボンバー〟という便利な装備はなく、敵の攻撃を回避するだけの空中大回転で危機を乗り越えるのだ。しかも回転中は左右にしか移動できず、回転（無敵）が終わった所にザコなどがいるとやられてしまうというスリルが逆に燃えてよかった。

カプコンシューティング全体を通してみると、一足先に発売されたエグゼドエグゼスの〝フラッシュ〟（敵弾のみを瞬間に消し去る）と、このゲームの宙返りがこれ以後うまくミックスされ〝メガクラッシュ〟へと発展していく。このあたりに「19」シリーズの基本としての1942を感じさせる。



こいつがループ（宙返り）だ。〝R〟の個数分使用可能。回転中は無敵だが、この連続写真のあとに死亡するおそれ大。注意。

▼▼ザコの動きがあまりに特殊で…

1942を語るなら、敵の動きについても触れておかねばなるまい。

このゲームに出現する敵は、アクロバットなみの空中飛行を見せてくれる。その奇怪な動きたるや、シューティング史上に残る〝名ザコの名アルゴリズム賞〟を贈りたくなるほどだ。

自機の周囲を旋回するザコ。画面最上部からきりもみで突っ込んでくるザコ。とろとろと近づいてくるザコ。これらのザコが大量出現するのだから、画面内は常にパニック状態。いわゆる〝アチョーゲーム〟の元祖かも。



フォーメーションを組んでせまるアイテム編隊。時にはザコや大型機以上の脅威になる。

特殊な動きは、ザコ敵だけにとどまらない。このゲームには、全滅させるとPOWを出す赤い編隊が登場するのだが、この編隊にも、その全滅させた時に出るPOWの種類によって別々のアルゴリズムが用意されているのだ。

しかも、点数アイテム編隊は、様々な出現パターンを持っており、時には殺気十分の編隊飛行でせまってくる。

▼▼超巨大なボス　大ザコ・中ザコも

ゲームプレイ中、ザコに紛れて耐久力のある少し大きめの中ザコ、さらに大型化・耐久力UPをはたした大ザコが、ひっきりなしに出現。休む間もないとは、このゲームにあるような言葉だ。中でも画面下部から出現する中ザコが曲者で、たいていの場合、編隊を組んで現れるため、ザコの攻撃をよけるスペースがなくなってしまうのだ。



超大型機〝亜也虎〟出現。硬いうえに弾をバラまく。宙返りを使って回避、撃墜するのだ。

こういった混合攻撃がこのゲームの特色でもあり、また激しい攻撃をかいくぐってこそ、ステージクリアをした時の喜びも格別なものとなるのだ。特に超巨大ボス、亜也虎を見た時の驚きと倒した後の優越感は、何物にも代え難い。

そして、全32ステージという長い道のりを、これらの強敵たちと共に闘い抜いた後の達成感は、ゲーマーみょうりにつきるのだ。

（KAL）

アイテム紹介

4連射　自機のショットの幅が広がる。4ステージの間有効。

サイドファイター　自機の左右に耐久力のあるオプションがつく。なぜか亜也虎の前に逃げていく。

弾を撃たせなくする　取ってから15秒間、すべての敵が弾を出さなくなる。後半重宝する面もある。

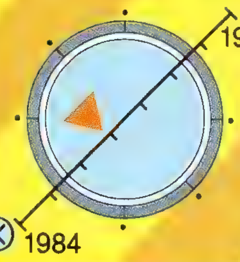
R　宙返りの使用回数が一回増える。ためてボーナスに。

全滅　画面内のすべての敵を破壊。

得点　1000点。

1UP　文字どおり自機1機追加。

1943
THE BATTLE OF MIDWAY
19シリーズ最高のロングヒット



１９４３
発売　　　：1987年６月
ジャンル：シューティング
画面構成：縦画面
　　　　　　強制縦スクロール
　　　　　　全16面
操作方法：J.S.－８方向移動
　　　　　　B1－メインショット
　　　　　　B2－メガクラッシュ
　　　　　　B1＋B2－宙返り
プレイ人数：２人同時プレイ

パートⅡものは、えてしてヒットしにくいものだ。それは、パートⅠが偉大であればあるほど、その傾向が顕著なのはいうまでもないだろう。
　１９４２という、有名な前作を持ちながらも、それ以上に、プレイヤーに支持されたシューティングゲームがここにある。それが「１９４３」。



ここからすべてが始まる…。

▼「最終攻撃目標"大和"ヲ撃沈セヨ」

今から約50年前、時代は第二次世界大戦の真っただ中。大日本帝国軍の暗号はすべて解読している。今日、ミッドウェイ島が攻撃されるのも予定のうちだ!!
　しかし、我らが空母"ヨークタウン"を攻撃したのは少々やりすぎのようだ。
「俺は日本軍を許さない!!」
　マブダチのトミーと２人で上官の制止もきかずに飛びだした…。
　この海戦の勝敗は、のちの戦況を大きく変えたと言われている。
　"君に大和が破壊できるか!"

▼今回はダメージ制 弾を怖がるな!!

「１９４３」は、「１９４２」ほどステージが長くない。さらに、今回からエネルギー制を取り入れ、一発死がなくなり、「これさえあれば!!」という強力な武器（３ＷＡＹショット）が加わった。
　また、「破壊率○%」のような表示が、派手なグラフィックとともに表示されたり、各ステージの初めに「攻撃目標、○○、健闘ヲ祈ル」と表示されたりして、プレイヤーの任務感のようなものがよく出ていた。

▼POWを撃ってアイテム取得!!

武器アイテムは、ＰＯＷアイテム（自機のエネルギーが８補給される）を撃つことによって、チェンジできる。
　順に、ショットガン→３ＷＡＹ→マシンガン→スーパーシェル→サイドファイター→エネルギータンクと変わる。
　また、武器アイテムは時間制で、随時補給していかなければならない。うまく目当ての武器で止めて時間切れしないように持たせよう。

このゲームで一番使えるのが、この３WAYである。



POWをとればエネルギー回復。





３WAYさえあればもうこっちのもの。



爆発する戦艦。運がいいとモビちゃんが…。



亜也虎には、スーパーシェルとかのほうがいい。



佐吉。取ると武器タイマーがMAXになる。



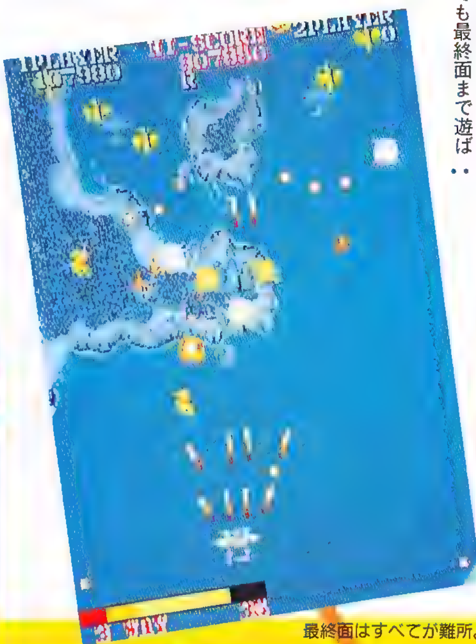
エネルギーフル回復のヤシチ。



当時としては派手なクリアデモ。



1943ではさんざんのショットガン。が、改では…。



最終面はすべてが難所。



ありがちな画面。「GAME OVER」の字がむなしく表示される。

▼プレイヤーを引きこむゲーム

これらのプレイヤーを知らず知らずのうちにゲームに引きこむ要素のひとつに、難易度もからんでいたと思う。

全16面中、15面までは比較的楽に進ませ、最終面に、あの世界最強の戦艦、大和がいる。大和の強さは戦った者にしかわからないが、あの何物をも近寄らせない攻撃力、その名と姿には一種のカリスマ的なものを感じさせた。近年のゲームに、大和ほどの威厳を持ったボスキャラはほかに存在しないのではないか。

ほかにも最近、形だけとなりつつある2人同時プレイも、学生を中心に幅広く遊ばれた。とにかく低難度で、ちょっとやれば誰でも最終面まで遊ばせてくれるという親切さから、このゲームを始めた人も少なくないはず。

あと、1943ならではの面構成に、通常の空中戦と、ボス戦艦へ向かう海上スレスレでの戦いがある。

海上へ向かうときの「我、敵戦艦発見セリ、コレヨリ攻撃ニ向カウ」などは、今までにない趣向だった。

1943は、プレイしていて云々というよりも、終わったら、無言でもう一回やってしまう、そんなゲームだった。

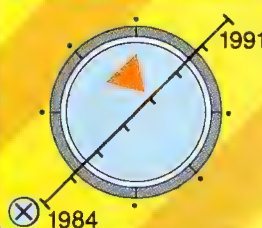
（FRSI-N、O）



最後の目標、大和。緊張が走る一瞬。

知らぬが仏のショットガン…。

1943改



1943改
発売：1988年6月
ジャンル：シューティング
画面構成：縦画面
強制縦スクロール
全10面
操作方法：J.S.－8方向移動
B1－メインショット
B2－メガクラッシュ
B1＋B2－宙返り
プレイ人数：2人同時プレイ

'87年に発売され、人気を博したシューティングゲーム、1943のニューバージョン。

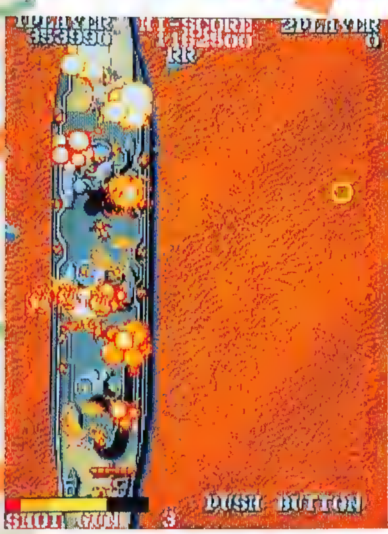
具体的には、「1943」で見向きもされなかった弱い武器を強くする、などの変更がなされたが、ほかにも自機やパワーアップアイテム、一部の背景などの各グラフィックに手が加えられている。

▼敵も弾も撃ち消せ!! ショットガンに敵はいない

ニューバージョンとはいえ、クリアデモや面数など、細かい変更は山のようにあるのだが、なんといっても、ショットガンの強さはゲーム性まで変えてしまった。この武器は、敵弾を消してくれる上、連射できるようになってしまったからだ。もうこうなると「文句のある奴ぁかかってこい、俺様がルールブックだ!!」の世界。ホント、敵なしの破竹の快進撃が続く。あの大和でさえもはや鉄クズ…。

そのかわり「バリバリぶち壊せィ!!」的な破壊エクスタシーはたっぷり味わえるぞ!!

（FRSI-N、O）



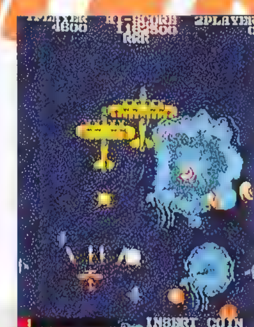


派手さが増したクリアデモ。

「複葉機だと思ってバカにしてたわね、残念だけど私のショットガンは世界一の武器なのよ♡」



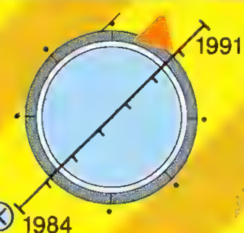
…ショットガンは、超強力。



使えなくなった3WAY。

1941 COUNTER ATTACK

19シリーズがCPシステムで蘇る!!



1941
発売　：1990年2月
ジャンル：シューティング
画面構成：縦画面
　強制縦or斜めスクロール　全6面
操作方法：J.S.-8方向移動
　B1-メインショット
　B2-メガクラッシュ
　B1+B2-宙返り
プレイ人数：2人同時プレイ

「1942」「1943」「1943改」と続いた19シリーズの最近作。今やカプコンの看板ともいえる、CPシステムを使った作品だ。

人気としては、同社のファイナルファイトに食われた感も拭えないが、あのころはファイナルファイトを筆頭にアクション全盛期のまっただ中だったのでこれは仕方がない。

しかし、まがりなりにも19シリーズの血筋を引くゲーム、この一連のシリーズに負けない出来であった。

▼▼▼新技と新たな武器を使ってガンガン進め!!

1941は、これまでの19シリーズのシステムを踏襲しつつ、ショットボタンで充電してエネルギーの塊を発射する波動砲という新技が加わった。

ほかに、19シリーズ伝統の援護機、サイドファイターも登場する。

が、サイドファイターの存在を忘れさせてしまうほど強力な援護システムがある。

それは"アフターイメージ"と呼ばれるもので、自機の残像が2機現れ、自機の動きをトレースするように動く。また、残像にも自機と同一の攻撃能力があり、攻撃力が一気に3倍になるわけだ。

パワーアップアイテムでは"対地ミサイル"が使えた。この武器は、自機の横からミサイルが発射されてまっすぐに飛んでいくというもの。アフターイメージと合わせて使えば、前面に死角はなくなる。

▼▼華麗なるグラフィック

1941といえば、綺麗なグラフィックというイメージがある。これは、CPシステムなので、前3作とは比較できないが、色遣いが全体的に暗めで、シリーズ中、一番質感がよく表現されている。

▼イザ、超避け大会!!

19シリーズと1941で決定的に違うのは、何といっても"弾密度"だろう。

前3作と比べて、弾避けの面白さは群を抜いている。

それでいてダメージ制なので、その弾の多さが苦にならない。

一発死の緊張感はないものの、その分、気軽に弾避けができる楽しさがあった。

▼▼1機たりとも逃がすな!!

1941では、敵一機ずつの配点のほか、階級というのがあり、この階級によって素点+倍率がスコアに加算される。これは、レベル1なら倍率1、レベル2なら倍率1.2、…レベル8で倍率3となる。

ノーダメージで弥七を取ると10万点入るが、レベル8で取ると…こうして考えると決して階級はばかにならない。

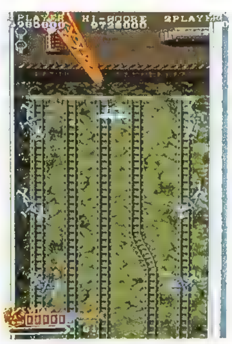
このころのカプコンゲームの流行(?)の1コインクリアデモも、しっかり入っている。アメコミ調のコミックの1ページのようなもので、子モビちゃんが見ている途中で親モビちゃんに連れていかれるという、笑える画面だった。

(FRS-N、O)


サイドファイターをぶつけると、倍率×2!!

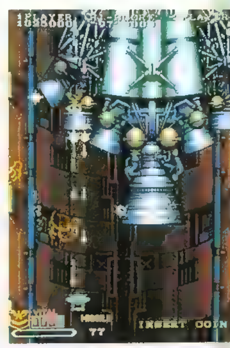

何の変哲もない1面ボス。しかし実は6面ボスのプロトタイプなのだ。


1941ならではの"クルクルアタック"。弾を全方向にバラまくぞ。

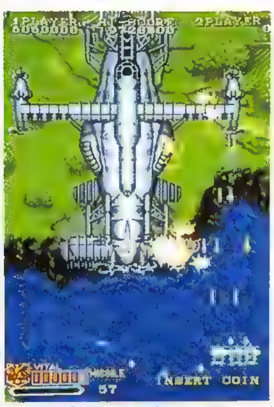

最終面のキャラオーバー地帯。やり方を知らないと1～2ダメージは必至！（上で待って徐々に下にさがればよい）

階級によってザコの点数まで変化する。




巨大なV3ロケット。バーニヤがリアルだ。


脱出した司令機ゴーダを撃墜せよ！

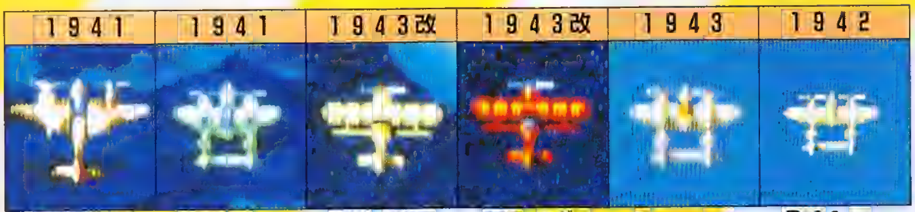

ホーミングミサイルがうるさいラスボス。

19シリーズ徹底比較

このページでは、19シリーズ各作品に言える共通点や相違点、自機のデザインやアイテムの変化の様子をいくつかピックアップしながら、シリーズ全体としての進化の形態を検証してみる。

自機の形態と能力の変化

19シリーズのメイン自機といえばP-38。元祖である1942では、標準装備のショットが貧弱な2連射ショット。1943では、若干ショットスピードが上がったが、特に変化はない。19シリーズで唯一のP-38ではない自機1943改のフライングタイガーは、2連射ショットそのもののグラフィックが一新され、それまでのスマートなイメージから〝重く厚い〟イメージに変わっている。1941では、自機のグラフィックが大幅にパワーUP。左右にきりもみ回転をしたり、ショットがセミオートになっていたりと時代に対応した変化が見られる。また、2P側の自機がP-38ではなくMKⅣでP-38より大きく機動性に劣る分、ショットの連射数が多いなど、1Pと2Pの自機に性能差がついたのも大きな変化の一つだ。ちなみにMKⅣは、きりもみ回転できない。



宙返り&メガクラッシュ

宙返りといえば、1942の大きなウリのひとつ。そしてその後のシリーズ作品にも必ず組み込まれてきた〝19シリーズ最大の特長〟である。

1942では、唯一敵の攻撃を回避することができるありがたい存在で、その場しのぎにはいいのだが、宙返りし終えた瞬間にザコにぶつかる危険性も持っていた。1943では、宙返りを使う場面はまずないだろう。効果は全く同じだ。そして、この作品からメガクラッシュが取り入れられ、19シリーズにとどまらず以後のカプコン作品に受け継がれていくことになる。もともとメガクラッシュは、エグゼドエグゼスのフラッシュ（回数制）と1942の宙返り（回数制・危険あり）の2つの性質を足したようなもので、確実にその場の危険を回避することができる半面、エネルギーを失い、その後の展開にかならず影響するのだ。1943改の宙返り&メガクラッシュは、1943と同じだ。1941では、宙返りとメガクラッシュが1アクション同じボタンで実行される。これによって宙返り後に激突される恐れがなくなった。ただし、使うとライフゲージが1メモリ減少するので極端に使用回数を制限される。エネルギーバー制の1943・1943改との大きな違いだ。

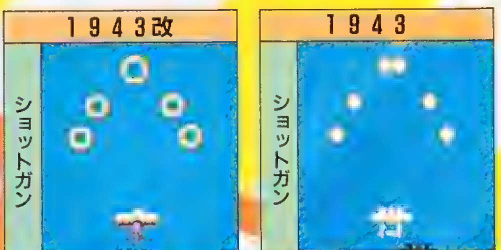
武器&アイテム

1942のパワーUPは、ショットが4連射になるものと自機の左右に耐久力のあるオプションがつくサイドファイターの2つだけ。1943では、種類が増え、ほぼセミオートで使える武器ばかりだ。1943改では、いくつか種類が変わったが、基本的にほぼ同じもの。例外は、ショットガン。これさえ使っていればクリア可能というほど強力だ。その他サイドファイターを自力で（POWに撃ち込むことで）出すこともできる。

1941になるとかなり練りこまれ、種類も武器が3種類、オプションが2種類と少なくなった。また、タメ撃ちが可能なため、わずか3種類のショットのうちどれを使うかでだいぶ難易度に差が出てくるのだ。

新登場のアフターイメージは、いわゆる分身。サイドファイターと違って壊れる心配がないかわりにバリアーにもならず選択の楽しみがあった。

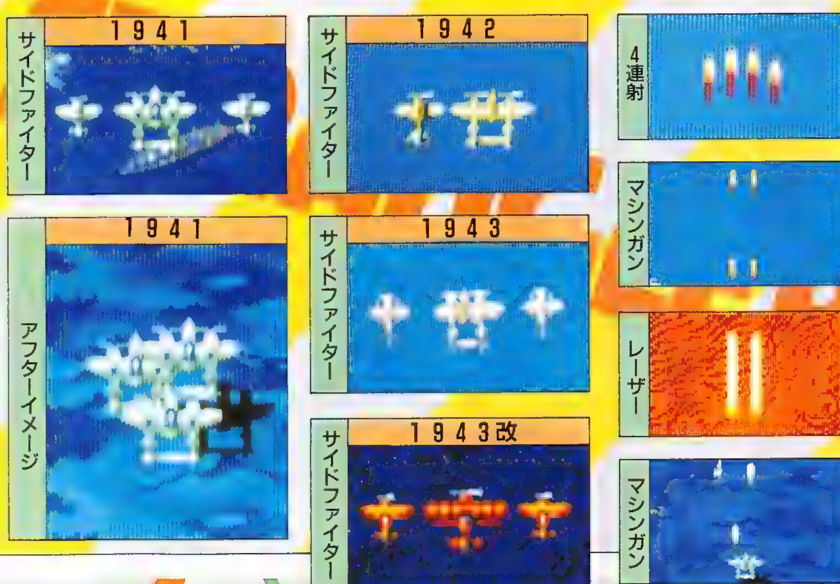
アイテムに関しては、全作品登場のPOWが1941のみ自動で変化していく。他のものは、自分で撃ち込むと変わるか（1943・43改）アイテム編隊の出現フォーメーションによって何が出るのか決まっている。



全作品の流れ 19シリーズとは

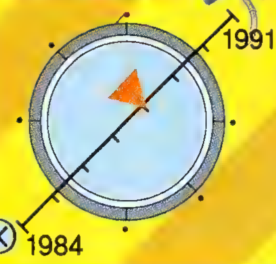
作品そのものをシリーズ全体を通して見てみると、年をおうごとにパワーUPが派手になったり、巨大ボスが出現したりというありがちな変化をしていないことに気づく。武器に関しては〝より使いやすく〟改良が加えられていき、巨大ボスは元祖の1942から登場していた。その後の作品では、ボスの大きさではなく、その〝仕掛け〟に凝っていったようだ。宙返りとメガクラッシュも1941で一応理想の形を実現した。

ゲームの流れそのものは、逆に時代と共にプレイヤーとメーカー双方のニーズに応えるような進化を遂げた。1942では、同じような面が続き、長時間プレイになるうえプレイにメリハリがあまりなかったが、1943では、空中面と海上面にわけ、各面にボスを配置。これによってメリハリのあるプレイを楽しめるようになったが、まだステージ数が多かった。1943改ではステージ数が少なくなり、さらに1941ではスクロールを速くするなどスピーディーなゲーム展開が楽しめるようになったのだ。これによって〝だらけた長時間プレイ〟を避けることができた。メーカー側からもプレイヤー側からも納得のいくものになり「ニーズに応えてきた名シリーズ」の名を残すに至ったのだ。



カプコン、飛躍への前奏曲(プレリュード)





ロストワールド
発売　：1988年7月
ジャンル：シューティング
画面構成：横画面
強制横or縦スクロール
全9ステージ
操作方法：J.S.－8方向レバー
ローリングスイッチ
（フルオートショット）
プレイ人数：2人同時プレイ

'88年7月。現在、20作近くにも及び、その1作1作も水準を超える完成度を誇るCPシステムシリーズの第一弾、ロストワールドが発売された。

それまでのカプコンゲームよりもグラフィック、サウンド、容量のすべての面においてパワーアップされ、ゲームに幅ができた。ローリングスイッチという特殊な操作系も、このゲームを印象づけた要素のひとつだろう。

「奴はいたか？」「ああ、今日こそ息の根を…」

破壊神にして魔の創造主、天帝バイオス。彼の生み出した8邪悪神は、あらゆる文明を滅ぼしていった。

最後まで抵抗を試みた人族都市も破壊されて、今はダストワールドと呼ばれる廃墟となってしまった。しかし、人々の無念のオーラは、この地に2人の超戦士を誕生させた。



いきなりこのデモ、緊迫感がみなぎる!!

ローリングスイッチを使いこなせ!!

ロストワールドの特徴は何といっても、ローリングスイッチだ。このスイッチは、くるくる360度に回すことができるのだが、この使い方を把握しないとゲームが成立しないので、くわしく説明しよう。

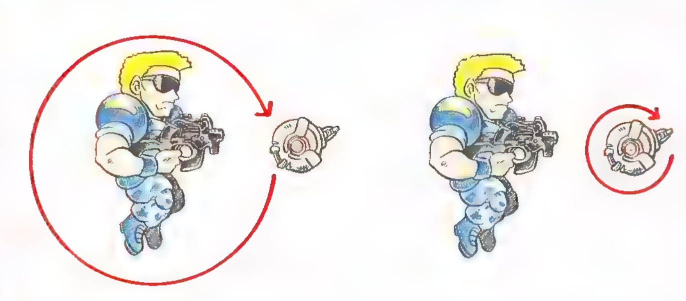
まず、ショットの撃ち方だが、これはローリングスイッチを押したままにする。こうすると主人公はメインショットを撃ち、彼の周囲を回転する無敵の攻撃ポッド「サテライト」も同時に弾を撃つ。

ローリングスイッチを押したこの状態で、くるっとスイッチを回すと360度、好きな方向へショットを撃つことができる。このときはサテライトはその場に固定されている。これがローリングスイッチ“ON”の状態の通常攻撃時である。

つぎに、ローリングスイッチ“OFF”のときに回転させると、ONのとき同様に主人公は360度に向きを変えるが、このとき、サテライトは主人公の周りを公転する。

サテライトは、敵の通常弾を防いでくれるので、弾密度の多い所でスイッチを押して固定して、シールドとして使用するといいだろう。

特殊な使い方はメガクラッシュ（画面内の弾を消して、敵にも一定のダメージを与える。しかし、自分の体力も少し減ってしまう）で、ローリングスイッチを素早く2回押すことによって効果を発揮する。



サテライトは、主人公の周りを公転する。弾の発射方向は、主人公と同じ方向を向く。

サテライトの位置は固定。その場で自転し弾の発射方向が変化する。

ショップで装備をパワーアップ

ショップでは、サテライトのレベルアップ版やアーマー、

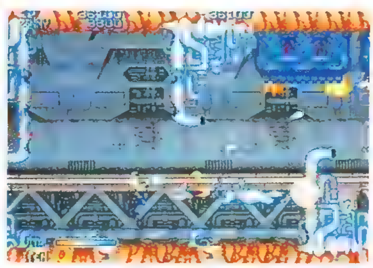


1面ボス。ゴミを回転させて飛びちらせる。



店を出るときはメガクラッシュ効果がある。

パイプ地帯。うかつに弾を撃つと熱風でやられるぞ!!





HYPER STRANGLER
ロストワールド



ヘビ軍団。ナパームで荒かせぎぃ〜!!

それを直すリペアラー、一回体力がゼロになっても復活できるエリクサー、中には、"情報"や"シルフィーの服"などというとんでもないアイテムもあり、ハイスコアを出すにはシルフィーの服は必須なのだが、"買う"と"あなたってとってもエッチなのね"と言われてしまったり…、しかしなぜとってもエッチなのだろうか？（ホントに分からないよ！）

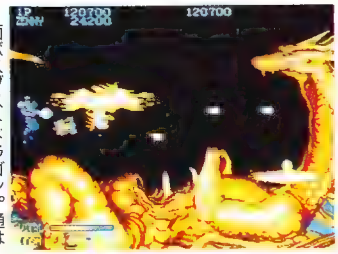
エリクサーなどは、一回店で買ってしまうと使わない限り買うことはできないのだが、プレイ中にコインを投入することによって実際に買うことができた。

▼2人同時も熱いぞ!!

このゲーム、1人プレイの時は、「名なしの」超戦士だ。2P側のモヒカンの超戦士は2人同時プレイでしか使えない。さらに、2人同時プレイの特典として、2人が接近すると、オーラが噴き出てスパークする。こうなるとプレイヤー同士のショットはパワーアップする。

また、2P側でなければ買っても使えない武器があり、一回はプレイしてみる価値があるだろう。

このオーラスパークのほか、アイテムで、この効果を発揮できるものも存在し、サテライトによってはパワーアップするタイプもある。



2面ボスダストドラゴン。通は撃てるところを撃ってから倒す。

▼ゼニーを溜めてパワーアップ

このゲームはパワーアップアイテムは全部お金（ゼニー）を拾って店で買う。高い品物ほどゲームの展開が楽になるが、ケチって全面クリアまでゼニーを持って行けば、×10でスコアに換算される。「カプコンお買い物ゲームシリーズ」の先駆けだ。ちなみに買いまくりとケチりまくりとでは、スコアに2倍以上の開きができてしまう。

▼ゼニー溜めてスコアアタック!!

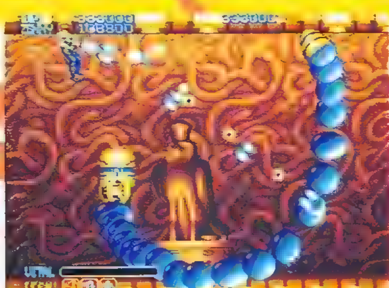
ロストワールドでは、全面クリアした後の楽しみのひとつに稼ぎがある。クリア後、残ったゼニーの10倍の値がスコアに加算されるのだ。

武器は、ブースターIIにパランドショットでライフパックや鎧の類は極力買わない。バリアボール地帯で1万ゼニーを12個だしたり、ヘビにナパームを当てる稼ぎや、雷神、風神を同時に倒すテクや、最終面の1万ゼニー×4地帯でのミスを許されないレバーさばき…今のゲームにあるチマチマかせぎと違って、純粋にプレイヤーの実力が反映される稼ぎであった。

（FRS−N、O）



武神。顔のダメージを腕で修復してしまう。



センチピードの弱点は首（?）の青い部分。なれないうちはうまく当てられずに時間切れになりやすかった。

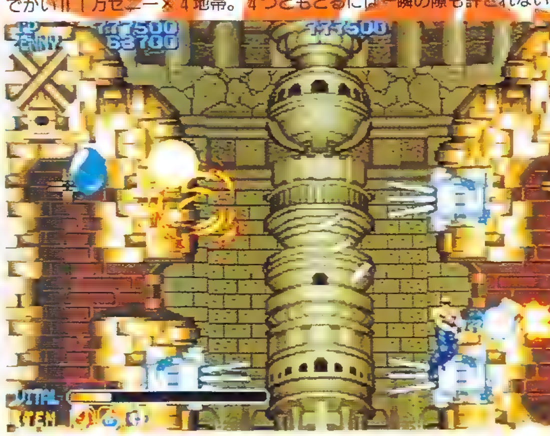


舞台は一気に天空へ。波動弾を撃つ天空人がつぎつぎに襲いかかる!!



破壊神、バイオス。美しさを備えた天帝レーザーは驚威!!

でかい!! 1万ゼニー×4地帯。4つともとるには一瞬の隙も許されない!!



人工生命体を破壊せよ

セクション・ゼット

SECTION Z

1991
1984

セクションZ
発売　：1985年12月
ジャンル：シューティング
画面構成：横画面
強制縦or横スクロール
全5面（ループ）
操作方法：J．S．－8方向移動
B1－ショット
B2－方向変換
プレイ人数：1人プレイ

'85年に発売のこのゲームは当時としてはかなり斬新なシステムであった「方向転換」システムを導入して話題になったゲームである。さらに上下左右にスクロールしていくシステムにも、このころのカプコンのゲームへのあくなき探求心が感じられる。

▼▼STORY ～君は孤独な宇宙戦士…

西暦2×××年、地球は宇宙をわがもの顔で暴れまくるバラングール帝国の侵略を受けようとしていた。君はたった1人でA～Zに区切られた敵基地を進行し、セクションZの人工生命体エルブレインを破壊しなければならない。たった1人でだ…君はこの重要任務を果たせるのだろうか…。

▼▼このゲームを極めるには方向転換を極めよ!!

このゲームは8方向レバーでマイキャラを自在に動かせるようになっている。そしてAボタンでメインショットと爆弾投下を同時にマイキャラの向いている方向へ同時に撃つ。ここで方向転換ボタンが生きてくるのだ。左右の敵をこのボタンをうまく使って狙うことができないとこのゲームは話にならない。逆に言えば方向転換に慣れてくるとその独特な操作が病みつきになってくるのだ。

当然敵は上下左右から容赦なく攻めてくる。そこをうまく敵の左右に回りこんで敵を撃つ！この一連の動作をなめらかに行うことは一種の快感すら感じる。残念ながらこのボタンをうまく使うことができずにこのゲームの味を理解できないままやめてしまう人が多かったが、今でも十分楽しめるゲームである。



スタート時のデモ、この時から熱い戦いはすでに始まっている。

▼▼▼実は戦略ゲーム？やればやるほどに味があるぞ

このゲームでは反射神経だけではクリアは難しい。方向転換システムがこのゲームの戦略性を十二分に生かしている。もし左右の攻撃ボタンだったらこのゲームは比較的楽なゲームだっただろう。しかしこのシステムにより敵のパターンを覚えて敵を撃つタイミングなどをパターンにしていく、そんな戦略性（パターン性）の強いゲームになっている。アイテムはパワー、スピード共に3段階のパワーアップがあるだけで分かりやすさと分かりにくさの同居したゲームだったといえるだろう。



方向転換ボタンを駆使する面。ボタン連打でもよかったりする。

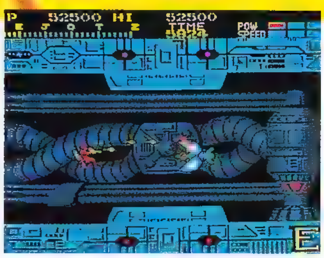


ここもパターンを作らないとダメ。ピンボールの恐怖だ。

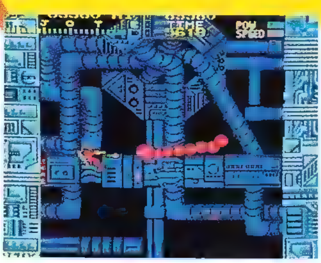
▼▼▼小さく地味なマイキャラ、まさに孤独の戦士…

このゲームのマイキャラは、おせじにもカッコイイとはいえない。ヘルメットの下はどんな顔かも分からない。さらにエルブレインを倒した後のあのデモ、我々には彼のことを理解することはできない。しかし、唯一わかることがある、彼は戦士である。彼は戦いのために今ココにいるのだ…。好きな人とそうでない人の両極端に分かれてしまうアクの強いゲームであるといえるだろう。

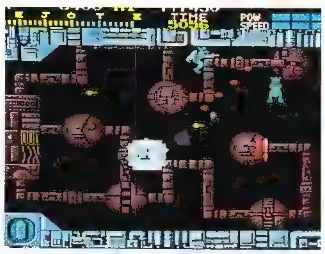
（DON）



1面ボス。当たってんだか当たってないんだか分かんないんだよね。けっこう手強いぞ。



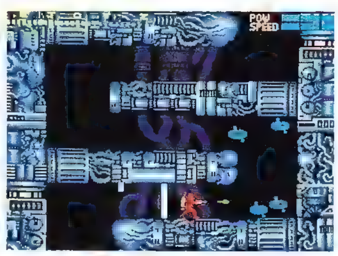
こちらはウネウネ、クネクネの2面ボス。当時はこいつの動きに驚いたモンだった。



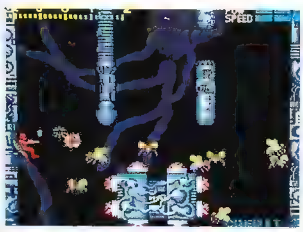
3面ボスは、上下の弱点を両方撃たないとダメ。敵兵士（通称カッパ君）も出てきてもう大変。



ここがセクションZ。最終目標地点だ。ラスボスは目前にいる。ありったけの攻撃をぶちこめ!!



4面は戦略性のカタマリ。敵のパターンを知らないと終わりだ。



ここも激ムズ。カベを背に応戦するしか。



HYPER STRANGLER
サイドアーム／セクションZ

合体して攻撃倍増!!

SIDE ARMS

1991
1984

サイドアーム
発売：1986年12月
ジャンル：シューティング
画面構成：横画面
強制横スクロール
全10面
操作方法：J．S．－８方向移動
B１－左方向ショット
B２－右方向ショット
B３－武器チェンジ
プレイ人数：２人同時プレイ

自在な武器選択と、1Pと2Pの合体で話題をふりまいた、サイドアーム。
横スクロールシューティングのこのゲームの特徴は、2ボタンによる左右の撃ち分けにある。この撃ち分けを駆使して、全10面を戦い抜け!!

▼STORY

彼ら――ボゾンは我々とは根本的に違っていた。はたして生物と呼んでいいのかどうかもわからなかった。

生命誕生以来三十数億年、幾度となく生物が絶滅したのは、言うまでもなくボゾンのしわざだったのである。

ボゾンの強力な兵器により、大陸の大部分は水没し、地軸はねじ曲がった。

そして成層圏まで舞い上がった粉じんが太陽の光を遮ったために起こった擬似氷河期、今や、わが母なる地球は死の星となり果ててしまったのだ。

だが!!われわれには君たちがいる。行ってくれたまえ、ヘンリー中尉、サンダース軍曹。君たちが死ぬときは我々が死ぬときだ!!

――そして未曽有の戦いが始まった――

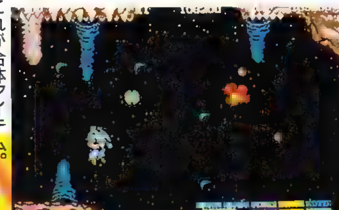

死の星と化した地球を救え!!

▼▼5つの武器を使いわけろ

サイドアームでは真ん中のボタンで、5種類の武器を使いわけることができる。

アイテムは、スピードアップのPOW、スピードダウンのWOP、そしてこのWOPを撃ち続けると出現する弥七、または佐吉のほか、ビット、ショットガン、メガバズーカランチャー、3WAY、の6種類。弥七と佐吉はオートで、弥七が直線オート、佐吉が上、下、正面の3WAYオート。

同じアイテムを取るとパワーアップする。この中で、普段は3WAY、対ボスはメガバズーカランチャーが使える。


これが合体アイテム。

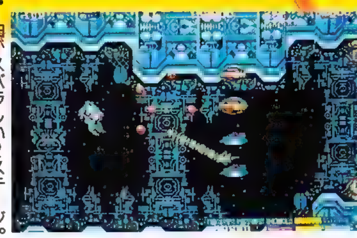
▼▼▼絶対合体!! 2機合体で敵を押しこめ!!

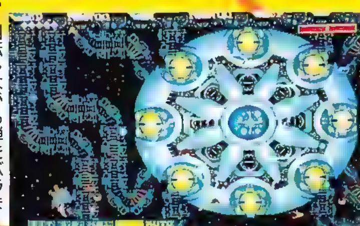
そして、このゲームでのもうひとつの特徴、α、β合体攻撃というのがある。

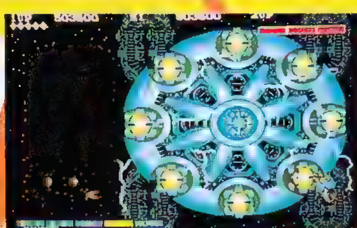
α、βと点滅するアイテムを取ると合体でき、それぞれの攻撃法も異なる。

それぞれ、と書いたのは、自機が1Pと2Pで違い、α、βアイテムを取ると、今使ってないほうの機体がやってきて違う変型を行うからだ。通常は、撃った後、戻ってくる8方向の弾が強いということで、もっぱら2P側でやっていた。

そしてもうひとつ、このα、βを取って合体時には敵の弾に2回まで耐えることができるという点。


曲がスバラしい2ステージ。


回転しながら弾をバラまく2ステージボス・ギガイア。


他のステージと同じボスでも攻撃方法の違うキャラも存在した。

▼▼▼理屈のいらない、野性の弾よけゲームだ!!

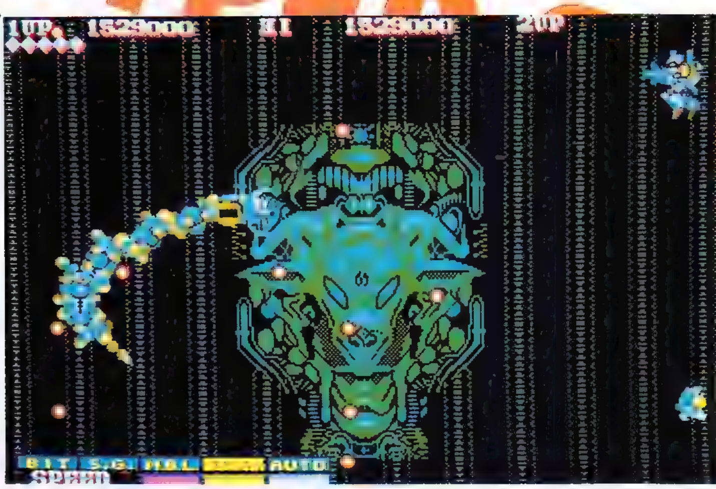
サイドアームは、とにかくスピードをフルにして、野性で弾よけするゲームだ。何も考えずにプレイするのが楽しい。

このゲームは評価が「超簡単」「難しい」とのプレイヤーによって二分された。どうも初プレイ時の印象が強烈にひびいているようだ。ここまで難易度感が異なる評価をされたゲームもめずらしいと言える。

（FRS－N、O）


おお、これはナ○シカの巨神兵!!


見よ!CPシステムと言っても通りそうなこのキレイなグラフィック。

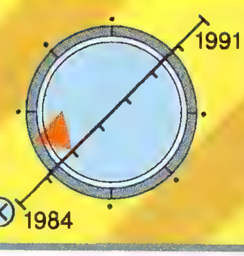

最終ボス・バハムート＝センチピード。右下にいるのは今やカプコンの顔、モビちゃん（本作品が初登場）。

RUSH & CRASH

ラッシュ アンド クラッシュ

CAPCOM

武装車輌でデス・ロードを進む



ラッシュ&クラッシュ
発売　：1986年9月
ジャンル：アクション
画面構成：縦画面
　　　　任意縦or横スクロール
　　　　全6面
操作方法：J.S.－8方向移動
　　　　B1－ショット
　　　　B2－脱出&前転
プレイ人数：1人プレイ

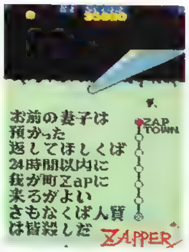
'86年に発売され、その独自の操作方法と奥の深いゲーム性で、根強いファンを獲得した高難度ゲーム。自キャラが「車」であるために、それまでのシューティングやアクションのようなレバー操作では到底クリアは見えてこない。

カプコンの数多い「操作に特徴のあるゲーム」の中でも、際立った作品ということができるだろう。

▼▼鋼鉄の野獣どもが、荒野を、街を疾駆する

21世紀の初め、平和な町を襲い、悪事の限りを尽くす「ザッパー」と名乗る集団が出没するようになった。特殊部隊に所属する「トップ」は、単身、敵地に乗り込んで行く。目的は一つ、彼の妻子と町を「ザッパー」から取り戻すこと…。

アクセルを踏み込むと、追撃用車輌AMT(アーマートランザム)が雄叫びをあげる。眼前には、果てしなく続く、デスロード———道はまだ遠い。



これが全行程、道は長く険しい。

▼▼マイカー操作を極める そこから始まる

前にも述べたが、このゲームを特徴づけているのはレバーの使い方である。8方向レバーで、どの方向に入れても自車、AMTは走りだす。入れ続けることで加速していくが、アイテムの「スピード」を取っていないと最高速度なんて知れたもの。また、走っているのと正反対の方向(逆方向)にレバーを入力するとブレーキがかかる。このゲームでブレーキの必要になる場面はほとんどないが、AMTの操作に慣れ、熟達したプレイヤーになればなるほど、自車はまことに見事なカーチェイスを演じてくれる。このゲームを攻略できるかどうかの7割以上は、レバーによる自車の操作にかかっていると言っても言いすぎではないくらいだ。

ボタンのほうは、左がショットで右が脱出。この2つのボタンのうち、ショットボタンのほうは常に使用することになる。右の脱出ボタンというのは、自車のダメージ量が一定以上に達した時点で必要になってくるもので、炎上を始めた自車が爆発する前に素早く車外へ飛び出し、主人公である「トップ」が自身の足で進行するためのものなのである。

いざというときすぐに押せるように、常に準備していよう。



炎上ゲージがなくなる前に脱出だ!!



スパナを取って耐久性をUP。他にもいろいろなアイテムがある。

▼▼車外へ脱出!最後に頼りになるのはこの体!!

主人公「トップ」は、車を失うと射程の短いショットガンを撃ちつつ、暴走車や敵弾を脱出ボタンで実行される前転(跳びのく)でかわしながら戦うことになる。

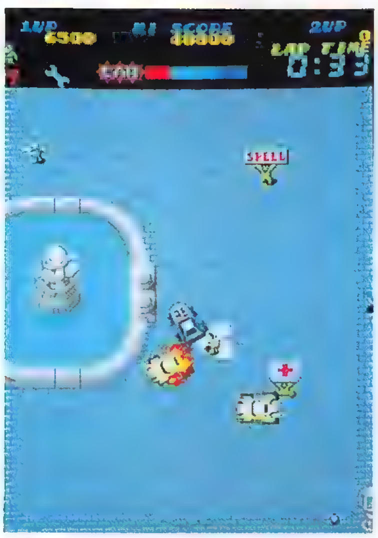
このあたりに魅力を感じていたプレイヤーもいたくらいで、小さなキャラクターが実によく動く。ちょこちょこと動き回る様(さま)に愛嬌すら感じられ、彼らが生死を賭けたサバイバルをしていることすら忘れそうだ。また、主人公が車外へ出ると、なぜか敵まで車から出てくる。このおかしな特性を利用して、敵を一度車から降ろして、自分はその間に車で走り去る、といった攻略法も存在した。

なお、少し時間がたつと仲間が新車を運んで来てくれるので、素早く乗り込み、制限時間である24時間以内に目的地である「ザップタウン」までを走破するのだ!

(KAL)



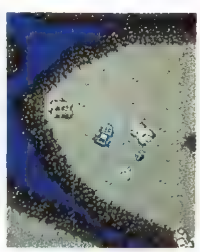
待ち伏せる敵!仕掛けられたワナ!たった1人で立ち向かうには過酷すぎる。



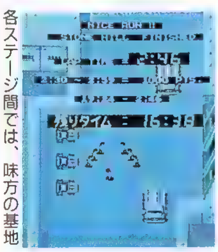
「ザップタウン」。妻子はどこに…!?リミットがせまる!!



恐怖の装甲トレーラー地帯。ここは一気に抜けてしまうのがいい。



峡谷でのデスチェイス。崖下へ落ちれば一発で終わりだ。



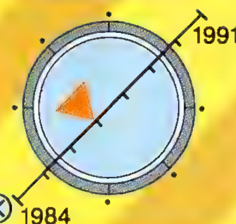
各ステージ間では、味方の基地で休息をとれる。



HYPER STRANGLER
ラッシュ&クラッシュ/トップシークレット

特殊な操作が最大の魅力!

TOP SECRET
トップ・シークレット



トップシークレット
発売　：1987年3月
ジャンル：アクション
画面構成：横画面
　　　縦or横スクロール
　　　全面
操作方法：J．S．－8方向移動
　　　B1－攻撃
　　　B2－ワイヤー
プレイ人数：1人プレイ

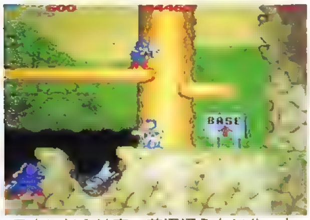
カプコンの数あるゲームの中でも、特に変わった操作性を持つゲーム、それが「トップシークレット」だ。キャラクターゲームなのにジャンプボタンがなく、伸び縮みするワイヤーにすべてをかけて進んでいかなければならない。

特殊な操作性のため、非常に難しいゲームだという印象を与える。慣れるまではかなり大変だが、ワイヤーを使いこなせばすいすい通り抜けていく快感が味わえるだろう。

▼今再び、世界が燃え上がろうとしている

大規模な世界戦争から十数年。奴は巨大ミサイルを手に蘇った。

旧連邦軍は、奴の計画の全容を知ろうと特殊部隊を編成、敵基地へ送り込むことに成功した。若い彼らに課せられた使命は、敵の国際的陰謀を探ること。そして巨大ミサイルを破壊することであった。潜入成功の彼らを待ちうける敵とは、そして彼らが見たトップシークレットとは…。

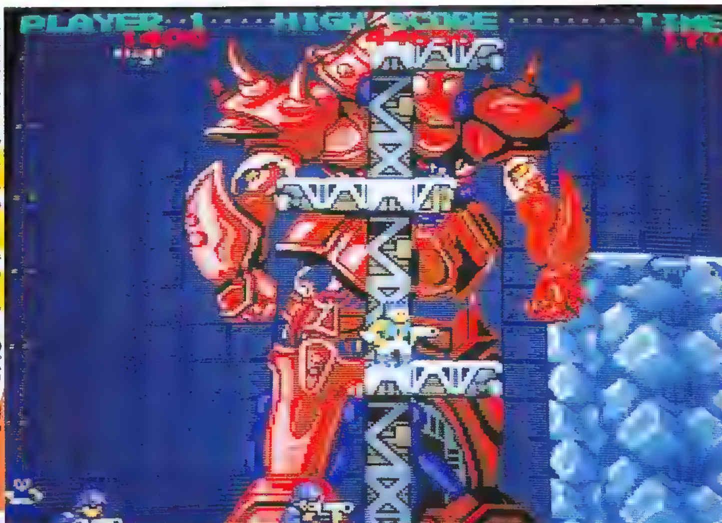

ラウンド1は森。普通通らないルートにミサイルが埋まっていたりする。

▼操作方法～ワイヤーボタンが特徴だ

8方向レバー、2ボタンで操作する。左ボタンは銃で左右に弾を撃てる。右ボタンが重要なワイヤーボタンだ。ジャンプできないので、ワイヤーはボタンの使い方が実に重要だ。

ワイヤーはボタンを押せば左・右・上・斜め上に伸ばすことができる。地形にひっかかったらもう一度ボタンを押すと縮み、レバーを上に入れれば上に登れる。その他、斜めにワイヤーを張ってレバーを横に入れると振り子のように動くことができ、左右に移動することもできる。

ワイヤーボタンとレバー操作で自由にプレイヤーを操れるようになることがクリアへの必須条件だ。


巨大な赤いモビルスーツ。ここでワイヤーのパワーUPを持っているとなぜか先に進めなくなる。


ワイヤーで突いただけでは兵士は殺せない。突進を止めるだけだ。

▼複雑な構成のラウンド

ワイヤーを使って登っていくので地形は立体的だ。すべてのラウンドが縦長になっていて、無数のフロア(床)が存在している。そこにワイヤーをひっかけて登っていくのだ。


ネズミがかじって落としてくる柱をかわしながら登っていかないといけない。

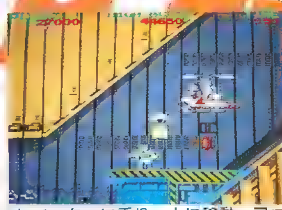
途中に敵、砲台などがいるため、どこの場所を通っていくかを考える必要がある。安全なルートは1つしかないので、経験をつんで楽に登れるルートを探し出していかなければならない。

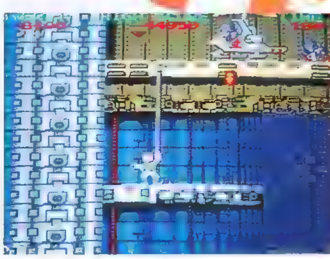
ラウンド1は森で、兵士、モモンガが出現する。木の枝にワイヤーをひっかけて登っていくのだが、一番迷いやすいラウンドだ。とにかく広い。

ラウンド2は岩で、兵士と砲台が主な敵。地形の右端を登っていくといい。ルートを発見することが大事だ。

ラウンド3から基地内部に潜入。無気味な姿のネズミや巨大なロボットが出現し、一気に盛り上がっていく。

ラウンド4からは、このゲームの宿敵ヘリコプターが出現する。上に登らなければいけないのに上から爆弾を落としてくるヘリコプターには本当に悩まされる。


エレベーターに乗り、上に移動。ファイナルファイトの4面のようだ。

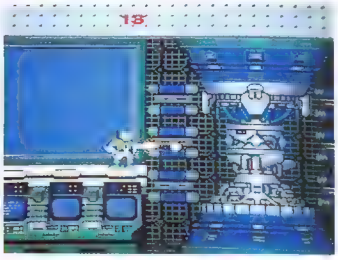

ヘリコプターは爆弾を落とす前に立ち止まる。この動きを読んでその隙に上に登るのだ。

最終面のラウンド5は、途中で60秒のカウントダウンが始まる。60秒以内にメインコンピュータを破壊しないと、死んだうえにラウンド4まで戻されてしまう。ミサイルの発射を阻止できなかったというわけだ。クリアすれば10万点ボーナスが入る。

斬新な操作性だけにとっつきにくいが、やりこめば奥が深い。トップシークレットはゲームの可能性へ挑戦した意欲作であるといえるだろう。

(石井ぜんじ)


カウントダウンが始まった/速く上らないといけないがヘリが本当に邪魔だ。


メインコンピュータを破壊し、黒幕を倒せばクリアだ。

プロジェクト4の野望を打ちくだけ

エリア88

U.N. SQUADRON

1991
1984

エリア88
発売　：1989年8月
ジャンル：シューティング
画面構成：横画面
　強制横スクロール
　全10面
操作方法：J. S.－8方向移動
　B1－ショット
　B2－特殊兵器
プレイ人数：2人同時プレイ

エリア88は、小学館少年ビックコミックに連載していたキャラクターをゲーム化したものだ。

▼STORY

日本からはるか遠く離れた地、中東のアスラン王国では政府軍と反政府軍に分かれ、激烈な内戦がくり広げられていた。この内戦を利用し、アスランの地を最新兵器の実験場にしようとする武器商人の「プロジェクト4」が現れた。

やがてアスランは大きな犠牲を払い内戦は終結した。アスラン政権はプロジェクト4の支配下にあった反政府軍のものとなった。内戦中、アスラン政府軍として戦っていたエリート軍団。〝エリア88〟外人部隊は内戦終了後、武器商人組織〝プロジェクト4〟の野望を打ちくだくため、〝独立部隊エリア88〟となって、再び戦場に舞いもどった!!

▼ドルを貯めて武器を買う

このゲームは、原作にもある通りに、お金で、エリア88の武器商人のマッコイじいさんからサブウェポンを買う（各面スタート時に）というシステムがとられている。お金は敵を倒すと敵と一緒に自動的に納金される。マッコイじいさんから買える物は、武器のほかにも体力ゲージを増やすものや、バリアなどもある。また、これらの品物は、面クリア時に残しておけば再びマッコイじいさんが買いとってくれるので有効活用しよう。

▼お気にいりのキャラで全10面クリアを目指せ

プレイヤーは自機を3機の中から選べる。

●F-20タイガーシャーク
主人公、風間シンの機体。セミオートのショットが一番速い。自機のやられ判定も小さく、使いやすい。

●F-14トムキャット
シンの親友、ミッキーサイモンのF-14は、ショットの幅が最も広い。が、連射スピードはF-20におとる。ノーマルな機体だ。

●A-10Aサンダーボルト
エリア88の古参、グレッグの機体。唯一、サブウェポンなしで、地上攻撃ができる。難点は、ショットパワーの弱さ。クロウト好みだ。

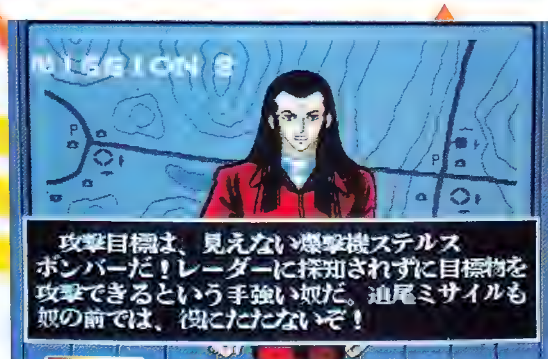
▼原作を読んでおけば面白さは1000倍だ!!

すでに全巻発売されてかなりの年月がたつが、このマンガ、全巻読み直してみたが今でも面白い。見たことのない人はぜひ読んでみてほしい。原作を熟知してゲームに臨めば、面白さは増えることうけあいだ。（FRSI-N、O）


1面ボス安地。


隠れキャラ、ユニコーン。なんと、バリアがタダでもらえて1万点入る。

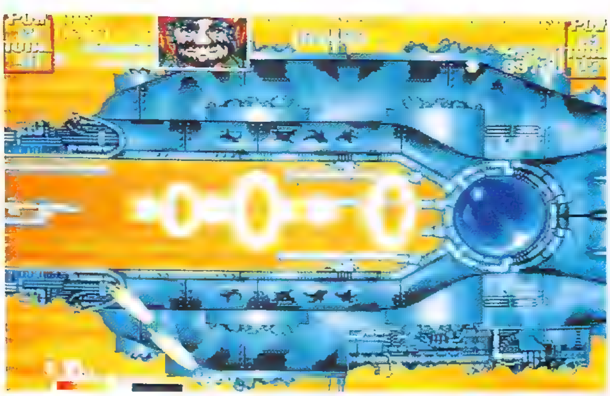

3面ボス森林要塞。



スタート時にサキからの作戦説明がある。

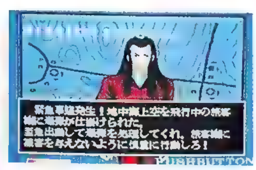


2面ボス、ステルス。レーダーに反応しないのでホーミングミサイルを撃っても反応しない。


ラスボスだ。ありったけのサブウェポンを叩きこめ!!

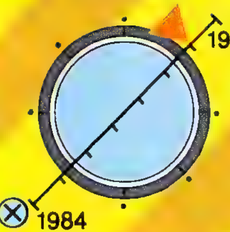

一番下のココが安地だ!!


ジャンボに当てるとドルがへる。


ボーナスステージ、爆弾を落とせ。

ラブーの野望を打ちくだけ!!





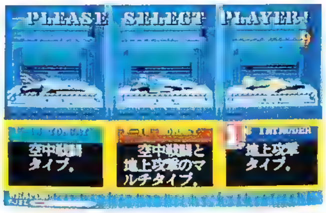
U.S.ネイビー
発売　：1990年10月
ジャンル：シューティング
画面構成：横画面
強制横スクロール
全10面
操作方法：J．S．－８方向移動
B１－ショット
B２－サブウェポン
プレイ人数：２人同時プレイ

'90年に発売されたU.S.ネイビー。横スクロールシューティング、武器チェンジ兼パワーアップシステム、サブウェポンと、1つの定番化したスタイルを持った、とっつきやすい作品である。

武器を売る司令官（あきんど）

エリア88の傭兵制とちがいU.S.ネイビーでは正式な軍隊なのに、なんと出撃前に武器を売るのだ!!（そのくらい支給してよ…）この武器は右ボタンで使用する。ほかにはシールド系と、エネルギーMAXが増えるタンクを売っているのだが、使えるのはシールドのほう。え?両方買ったほうがいいんじゃないかって?お金があれば、それに越したことはないのだが、なんと、エリハチとちがって、今回エネルギーは時間で減っていくのだ!!弾をくらっても減るわ時間がたっても減るわというこのゲージ、それならシールドのほうがいいってもんだろう。

といってもエリハチは「装甲の強度を示すゲージ」、ネイビーは「エネルギー残量」を示すゲージだから当然と言えば当然だけどね。



3機の中から自機を選べる。ホーネットが結構強い。

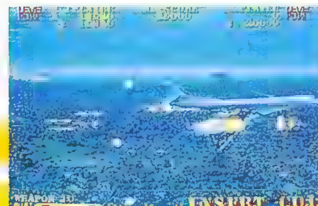
死の商人ラブーを叩け

1997年、X国による極東J国侵攻をきっかけに、各国で局地戦争がぼっ発。1999年、世界は全面戦争の危機に直面していた。

アメリカに入った極秘情報によると、この戦争の裏でX国に最新兵器を売りこんでいる死の商人「ラブー」が存在していることが判明した。

この戦争を終結させるにはX国への供給源であるラブーを叩くしかない。

アメリカはラブー壊滅部隊を海軍原子力空母「カールビンソン」に任命した…。



ステージ1のボス。尾翼からの連射弾に注意だ。



クリア画面。できれば、全滅のパーフェクトを狙いたい。

兵士たちのイタズラ

…というわけで、我らがカールビンソンはラブー壊滅の旗手として行動を開始するのだが、これが、氷の山あり、谷あり、森林要塞ありの全10面。最終面で、ラブーの中心であるスペースシャトルプランへ向かう。

…で、さっき、ちらっと話した司令官に対し作戦前の兵士に武器を売るとはけしからん!!と言ったかどうかは知らないが、兵士たちの無念のオーラは、このゲームに「いただき技」（通称：万○技）という技を作り出した。

やり方は、司令官が作戦を指示しているときにボタンを2つとも超連打する。

そうすると速攻でゲームが始まるが、うまくいくとお金が減らずに武器をちゃっかり搭載しているのだ。ついでにボタン2つと同時にレバーを右に連打していると、高価な武器を購入できた。

ハイスコアラーは、このようにタダで武器をもらって面クリアで司令官に買い取ってもらってスコアをのばした。

…武器を売るほうも売るほうなら、勝手にくすねて元の持ち主に売りつけるほうも売りつけるほうだわな…。こういう陽気な男たちがいる限り、世界は平和である。（FRSIN、O）



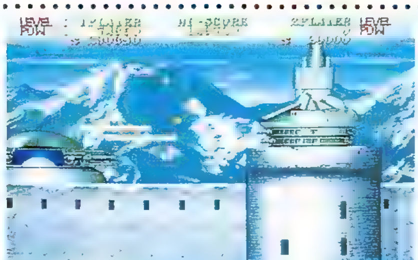
各面スタート時に、弱点がわかる。後半だと不明なことも。



ステージ2ボス。初プレイでここで果てる人多し。



武器を買わないプレイだと、はじめにつまる4面。



エリア88の3ステージボスの進化Ver!?入口に赤モビが。



最終面ボス、スペースシャトルプランの最終形態。

第3章

魔物が支配する暗黒という時のなかで

Darkness Fantasia

魔界の闇を駆け抜ける、剣の勇者、魔法の覇者。悪魔の封印を解き放つ、
力と魂を呼び起こせ。戦いの中に置き忘れた命と光を引きかえにして…。









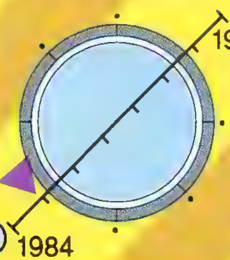


魔界村

MAKAIMURA ™

© CAPCOM

カプコン初期の代表的名作



GHOSTS'N GOBLINS

魔界村
発売　：1985年９月
ジャンル：アクション
画面構成：横画面
任意横or縦スクロール
全７面
操作方法：J.S.
プレイ人数：１人プレイ

魔界村は、カプコン初期の名作で、'85年に発売されると同時にコナミのグラディウスと二分する人気を博した。

このゲームの魅力は、奇怪なキャラクターと難しいのにやめられないゲーム性にある。今はRPGなどで有名なヨーロッパの伝説の世界だが、当時としては新鮮だった。いち早くゲームに取り入れた先見性は評価されるべきだろう。

ゲーム性について言えば、プレイヤーの心理をついた巧妙な敵の動きが特徴だ。攻撃をひらりとよけるレッドアリーマーは、その動きによってキャラクター性がとてもよく出ていた。しかもプレイヤーへ向かってくる動きのパターンを覚えなければ、すぐにやられてしまうのだ。

いやになるほどの難しさと魅力が混然一体になった面白さ。それが魔界村である。

今明かされる魔界村ストーリー

ここはかつて、花が咲き、小鳥が歌い、子供たちが野を駆け回る平和な村だった。しかしある日、突如として現れた大魔王ゴンディアスにより村人は石に変えられ、死者はよみがえり、村は魔物の棲みかと化してしまった。

騎士アーサーは、わずかに生き残った人々と討魔のために立ち上がった。タムティの丘での凄絶な戦いの末、アーサーは大魔王の居城の場所を記した地図を手に入れる。

しかし戦いの傷は深く、彼は村はずれの草原で王女の手当てを受けていた。そのときである。雷光と共に大魔王の手下サタンが現れ、王女はさらわれてしまったのだ。

もう一刻の猶予もない。アーサーは魔法のヨロイを身にまとい、大魔王の城へと向かうのであった。



サタンにプリンセスがさらわれた。もう行くしかない。

操作方法〜まさにシンプル!

４方向レバーと２ボタンで操作する。ボタンはショットボタンとジャンプボタンで、シンプルな操作系となっている。

魔界村の特徴は、上や下に攻撃できないことだ。常に左右にしか撃てず、ジャンプしたりしゃがんだりして高さを変えることしかできない。

それに対し、強敵といえるような敵はほとんど空中から攻撃してくる。どう考えても敵のほうが有利だ。そんな敵の攻撃をどうかわして逆に攻撃するかが魔界村のゲーム性となっていると言っていいだろう。

鎧について

魔界村の主人公アーサーは、１発ダメージをうけると鎧がはがれ、裸のときにもう１発ダメージをくらうと１ミスとなる。この２発死にのシステムは、魔界村独特のものでなかなか画期的だと思う。

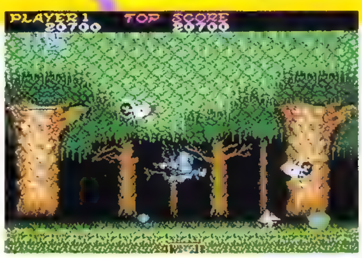
また、場所によっては、いったんダメージをくらっても、鎧が出現して再び鎧を着ることができる。裸の状態である場所を通過すると空中から鎧が出現するのだ。

この場所は、隠されていて、プレイヤーは探さないといけない。また、鎧を着た状態で１度通ってしまうと２度と出なくなってしまうので注意が必要だ。隠し鎧のポイントは、１面・２面・３面（２カ所）・６面と計５カ所ある。

同じように隠れポイントを通過して出現するものに弥七がある。これは１面・３面に１カ所ずつ存在する。弥七はとると１万点だ。

鎧の場所を覚えておいて、戦略的に活用しよう。





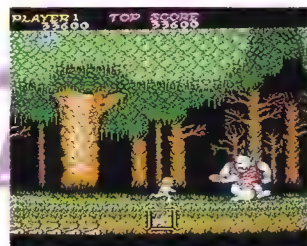
出たぁ〜弥七。２カ所しかない。

アーサーの使う聖なる５つの武器

武器は５種類あり、敵を一定数倒すことによって出現する。中には特定のステージにしか出現しないものもある。

それでは、各武器の性能を紹介していこう。

槍…一番最初に持っている武器で、まっすぐ飛んでいくので使いやすい。全ステージで出現する。



まき火…放物線を描いて飛んでいき、地上に当たると爆発し燃え上がる。実質的に射程距離が短くなってしまい使いにくい。



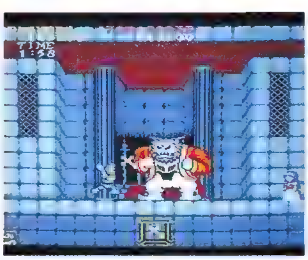
ナイフ…スピードが速くまっすぐ飛ぶので、最も威力を発揮する。唯一の欠点は上下に当たり判定が小さいのでカラスなどに当たりにくいこと。



オノ…２面、５面で出現する珍しい武器。放物線を描き、敵を貫通して飛んでいく。連射がきかず、最も使いにくい。



十字架…３面以降で出現する。敵の弾を消してくれるのはとてもありがたいが、射程が短いので一長一短といったところ。６面クリア時にこれを持っていないと最終面に行かせてくれない。最後には必ず持っていないといけない武器だ。



各ステージの紹介!!

STAGE１ 墓場→森の中

ゾンビーが地中から無数にわいてくる。丘の上にはグリーンモンスターが。

墓場のはずれにはレッドアリーマーが座っている。

森の中に入ると、盾を持つフライングナイトやウッディ

ビッグが宙を飛び回る。森の番人、一角獣を倒すと1面クリアだ。



ゾンビがわいてくる。2周目は足が速い。



ネギのヤリを落としてくるウッディピッグがいやらしい。



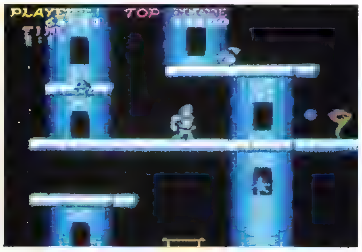
一角獣ってゴリラみたい。

STAGE2 ゴーストタウン

初めは青白い塔のシーン。塔の穴の中からはブルーキラーが出てきてプレイヤーを脅かす。床は上下に動いたり沈んだりする所もある。

次はゴーストタウンだ。23の窓からプチデビルが出現する。隣の館は大男の館。大男がたくさんうろついている。

カラスが襲ってくる移動する床地帯を抜けると、一角獣が2匹出現。はさみうちにされる。



小さいくせに実に強いブルーキラー。



大男の館。相撲取りの化け物という感じ。

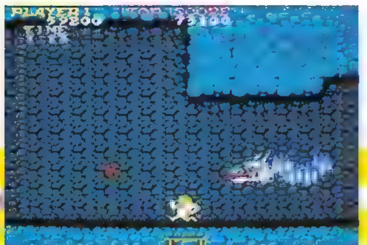
STAGE3 ドラゴンの洞窟

最初はゾンビとタワーモンスターが出現する。ここを抜けると、本格的にレッドアリーマーと対決だ。4匹のレッドアリーマーが、上下に広い洞窟の各所で待ち構えている。

ボスはドラゴン。火の玉を吐きながら体当たりしてくる。



洞窟の中は立体的な構造になっている。



東洋的ドラゴンがアーサーを襲う。

STAGE4 炎の池

岩船が左右に動く中、乗りついで進んでいく。レッドアリーマーを一匹倒すと、そこは炎の池。橋の下からは火柱やブルーキラーが出現する。この面のボスも再びドラゴンだ。

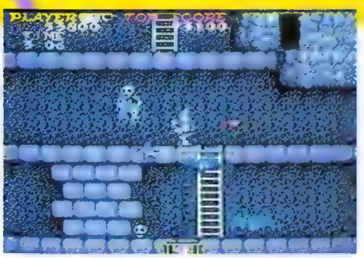


これが絶妙な動きをしていて落とされちゃうんだよな。



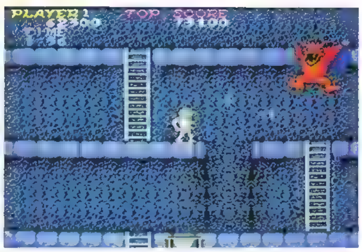
火の池は立ち止まってはいけない。

STAGE5 大魔王の城その(1)



迷路に配置された絶妙な敵キャラがアーサーを待ち構える。

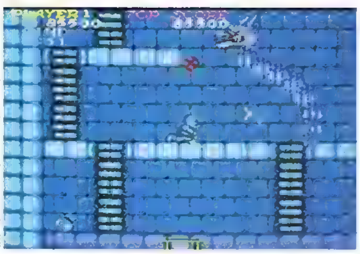
城の中に入り、上へ上へと進んでいく間にスケルトンやブルーキラー、レッドアリーマーたちが総攻撃をかけてくる。ボスはプリンセスをさらったサタン。



サタンは上空からの体当たり攻撃が得意だ。

STAGE6 大魔王の城その(2)

サイクロプス2匹、ドラゴンイと攻撃はさらに激しくなる。4匹のレッドアリーマーの攻撃をかわしてサタン2匹と対決。2匹とも倒し、十字架を持っていると次へ進める。



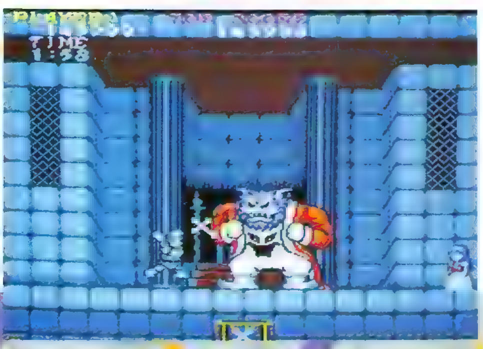
サイクロプス、ドラゴンまで途中に出現。



十字架を持ってサタン2人と対決。

STAGE7 大魔王の部屋

十字架で大魔王と対決だ。腹の顔に10発撃ちこめれば大魔王を倒し、プリンセスを救出できる。

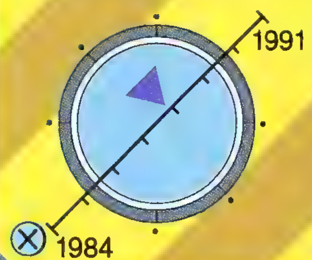


頭でなく、中央の顔が弱点なのだ。



DAIMAKAIMURA
大魔界村

圧倒的なキャラクターの迫力



大魔界村
発売　：1988年12月
ジャンル：アクション
画面構成：横画面
任意横or縦スクロール（一部強制）
全6面
操作方法：J.S.－4方向移動
B1－攻撃
B2－ジャンプ
プレイ人数：1人プレイ

魔界村の続編、CPシステムの第2弾として満を持して発売されたのが大魔界村である。

大魔界村は、最新のカプコンゲームと比べても勝るとも劣らないグラフィックで魔界の風景、キャラクターを描いている。1つの世界観を作り上げているという点では、他に並ぶゲームはないだろう。

恐るべき発想でゲームのキャラクター・世界を作り上げているが、ゲームシステムの点では少し問題がある。魔法や上撃ちがいまひとつ生かされていないのが残念だ。

大魔界村に入り切らなかったアイデアやシステムの見直しは、スーパーファミコン版の超魔界村において成功している。スーファミを持っている人は是非プレイしてみてほしい。

アーケードゲームファンとしては、魔界村シリーズのもつ世界観、そして魅力的な独特の魔界のキャラクターたちの復活を願ってやまない。個人的に大好きなゲームである。

あれから3年…

プリンセスがサタンに連れ去られたあの戦いから3年後の満月の夜。再び悪魔は地上に姿を現した。逃げまどう人々に、悪魔たちは次々と襲いかかる。やつらにとって大魔王と呼んでいたものたちでさえ、ほんの手下に過ぎなかったのだ。

そして、悪魔たちはプリンセスの城へと向かう。旅に出ていたアーサーは急いで駆けつけ、逃げまどう人々の中にプリンセスの姿を探し求める。

アーサーを見つけたプリンセスが走り寄ってきたとき、一筋の怪光線がプリンセスの胸を貫いた。死んだかのように横たわるプリンセス。

アーサーはすべての思いを胸に秘め、単身魔界へと足を踏み入れていくのであった。



謎の怪光線が飛来してプリンセスの胸を貫いた！

操作方法 〜魔界村からパワーUP！

4方向レバーと2ボタンで操作を行い、魔界村と同様にAボタンはショット、Bボタンはジャンプとなっている。魔界村と違うのは、レバーを上に入れて撃つと上撃ちができることと、ジャンプ中に下にレバーを入れると下撃ちができることだ。



上撃ちは強い。頭上の敵も怖くないぞ。

また、新しいシステムとして魔法が使えるようになった。アタックボタンを押しっ放しにして離すことにより、さまざまな魔法が使える。

上撃ちがつかえることによって、魔界村とゲーム内容はだいぶ異なっている。一見楽になったように思えるが、その分敵の攻撃が激しくなり、魔法も生きてこなくなってしまった。上撃ちは非常に強い攻撃ではあるが、なくすか制限をつけたほうが面白くなったかもしれない。

新システム・魔法の使い方

金の鎧を持っているときに限り、魔法を使うことができる。ショットボタンを押しっ放しにすると下のゲージがたまっていき、ゲージがいっぱいになったときに解放する。すると、持っている武器に対応した魔法が発現するのだ。ただし、サイコキャノンを武器として持っているときは魔法は使えない。

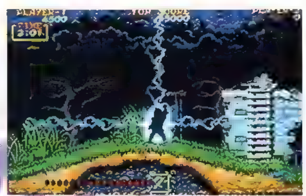
上撃ち、下撃ちなどがあるため、実際に魔法を使わなければいけない場所はほとんどない。演出面としては素晴らしい魔法だが、ゲーム上それほど重要なわけではない。ナイフを持っていたときの分身の魔法が比較的使える。

アーサーの武器と対応する魔法

アーサーは3年間のうちに修業を積み、新たな武器と魔法が使えるようになった。バラエティ豊かな武器と魔法を紹介していこう。

槍…もっともノーマルな武器。まっすぐ飛んでいく。

魔法→雷の魔法…頭上に雷が落下し、左右にも放電して3方向にダメージを与える。



かなり強力な魔法だ。レッドアリーマーキングにも使える。

ナイフ…連射がきき、相変わらず実によく使える。

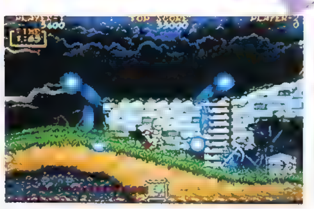
魔法→分身の魔法…ピンク色の分身が出現して自分と同じ攻撃をしてくれる。



攻撃力がほとんど2倍になる。使いやすく強力。

ナパーム…小さく弧を描いて落ち、落ちた場所で燃え上がる。落下中は連続してダメージを与えられる。上に投げてもすぐ落ちてしまうのが欠点。

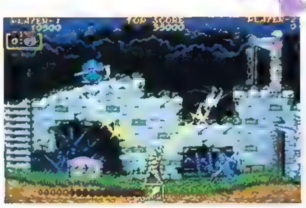
魔法→火球の魔法…青白い火の球が、ぐるぐる回りながら広がっていく。広い範囲にダメージを与える。



わりと強力な魔法だが、あまり使わない。

剣…一振りで2倍の破壊力を持つ。遠くの敵に届かないのが問題。

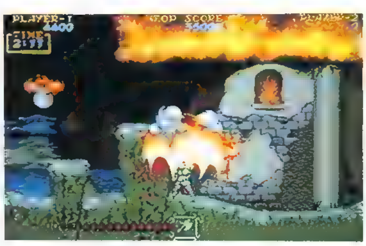
魔法→雷龍の魔法…2匹の金色の龍が斜め上に向かって飛んでいき、再び戻ってくる。



魔法はカッコいいが剣が使いにくすぎて残念。

大鎌…貫通する大鎌を斜め上に投げる。連射できないが貫通するので3面前半などでは使える。

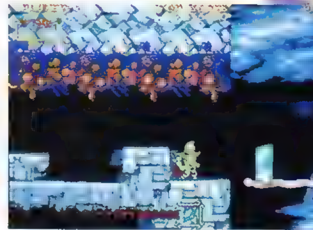
魔法→爆裂の魔法…体の周りで2回爆発が起こり、近くの敵にダメージを与える。



近くにしかダメージを当てられないので狙いにくい。

円盤…地形に沿って飛ぶ武器。場所によっては実に有効に使える。

魔法→鏡の魔法…自分の前方に鏡を立て、敵の攻撃を防ぐ。意外に使いこなしにくい。



下に支えがないと落ちていってしまう。

宝箱の法則性について

宝箱の出現条件

宝箱はプレイヤーがある空間に触れると出現するようになっている。これは魔界村の弥七、鎧の出し方と同じだ。場所によっては空中へジャンプしたり、落ちかけたりすると出現するものもある。

宝箱の順番と中身

宝箱は、出した順番によって中身が左右される。MAP上の位置は関係していない。また、同じ宝箱でも、ハダカの場合、鉄のヨロイ、金のヨロイそれぞれ出現する中身が違う。出した順番と自分のヨロイの状態で中身が決定されるのだ。

宝箱は1個目から4個目までが性格が違い、5個目と6個目は1個目、2個目と同じ性格をもっている。順番はタイムが増えるところ、つまりステージの前半・後半の区切りでリセットされる。

■宝箱のアイテム出現表

	ハダカの場合	鉄のヨロイの場合	金のヨロイの場合
1個目	マジシャン	マジシャン	マジシャン
2個目	マジシャン	金のヨロイ	武器
3個目	武器	武器	武器
4個目	鉄のヨロイ	金のヨロイ	武器
5個目	マジシャン	マジシャン	マジシャン
6個目	マジシャン	金のヨロイ	武器

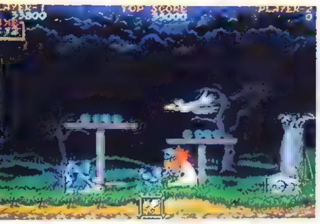
宝箱の戦略的活用法

宝箱の中のヨロイは、出して置いておくことによって画面上にストックしておける。金のヨロイが出ても取らないで置いておけば、裸になったとき戻ってきて取ることができるのだ。金のヨロイはスクロールアウトで消えないのでこんな方法が可能になる。

もちろん、金のヨロイを出すには1つ目の宝箱を出しておかなければいけない。出現条件と出現場所を熟知していれば、より確実に進むことができるぞ。

STAGE 1 SCENE 1 処刑場

ここは魔界の入り口、処刑場。命を断たれたものの念が死神となって復活する。魔のギロチンは、誰の手も借りずに刃を上下させている。

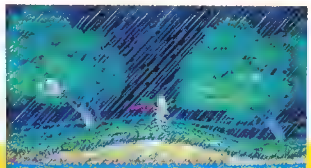


1面は墓場だ。ハゲタカと死神がアーサーを襲う。

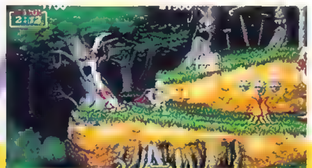
SCENE 2 嵐の森・人喰い丘

進むのもままならない暴風雨の中、カマイタチが襲う。嵐が過ぎ去ると、悪名高い人喰い丘にたどりつく。奇怪な怪根とドクロを吐き出す毒花。さらに胃液を吐きかけてくる豚男が行く手をはばむ。

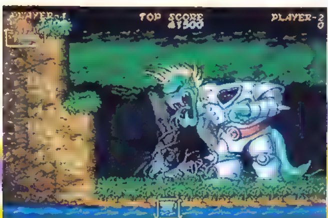
やっとの思いで丘を越えると、石像が魔物と化して襲ってくる。1面ボス、シールダーだ。



強風に押し戻されてしまい、なかなか進めないぞ。



くねる怪根の動きは絶妙。ホントに生きてるみたい。

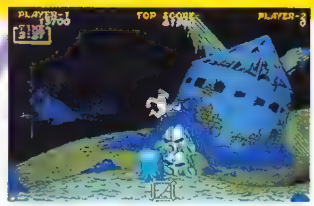


シールダー。首が手に。

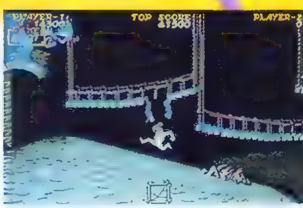
STAGE2 SCENE 1 腐食した村→風車小屋→人骨の山

青色の粘液に腐食した村。その元凶は岩亀だ。岩亀は、はねて体当たりしてくる。風車小屋の中に逃げこむと、そこはアリジゴクの巣になっていた。鬼カゲロウを倒しつつボロボロの吊り橋を渡って進む。

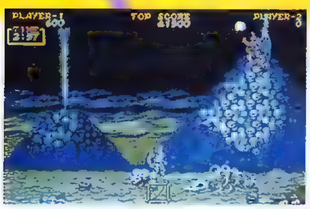
燃える風車をかいくぐると、人骨の山の上にはレッドアリーマーキングが待っている。



中央に突き出た青い塔がくせもの。



橋が崩れ落ち、下に落ちるとアリジゴクが迫ってくる。



シャレコウベの山の上にレッドアリーマーキングが座っている。

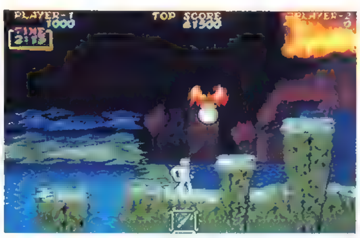
SCENE 2 火炎の村

地震とともに、地面が大きく隆起したり陥没したりする。そこに飛来するのは炎コウモリだ。

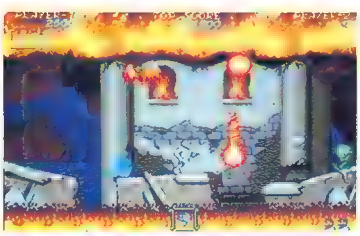
村に入ると、火の柱が至る所に立ち、炎コウモリが生み出される。グリーンモンスターも目玉を吐き出してくる。火柱を抜けると、火炎の門番ケルベロスが出現する。



地獄の番娘ケルベロス。炎から生まれた怪物だ。



大地が裂け、地割れが起こる。



火炎の雲から火柱が降りて炎コウモリが襲来する。

STAGE 3

SCENE 1 ランクル男爵の塔

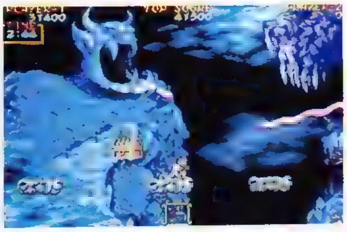
床がどんどん上に上がっていく中、フライングゴブリンが足にはさんだ石でアーサーを狙う。鎧泥男は足が遅いが巨大な的だ。



ここだけ縦スクロールシューティングって感じ。

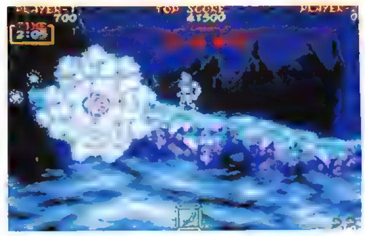
しばらく進むとゴブリンの姿は消え、ビホルダーが多数出現する。床に押しつぶされないように急がないといけない。

SCENE 2 天空の魔像



舌の上を渡っていくなんて、なんて気持ち悪いんだ。

魔像から伸ばされた舌の上を渡り、青い火の上を飛び越して進む。途中でマジシャンや鬼カゲロウが邪魔をする。ボスはガスト。雲をまとった目玉の化け物だ。

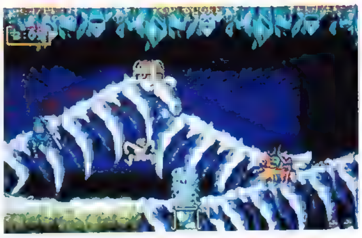


悪霊雲ガストは、放雲中は無敵になる。

STAGE 4

SCENE 1 クリスタルの洞窟

毒を帯びたクリスタルの洞窟の中、死神とデスタワーが出現。さらに進むと、緑色の細胞の中からヌプヌプが現れて内臓をとばしてくる。ヌプヌプの何本もの触手をかわして進んでいく。



いったいこの骨は何の骨なのだろう。

SCENE 2 腐海魔境

腐敗樹の生み出す青い溶液が付着した斜面を下っていく。斜面にはデビルハンドとミノスネークが出現する。

斜面を下ると、大毒花の舌の上を飛び移りながら下へ降りていく。ダストモンスターの吐く弾をかわして悪霊虫オームの背中へと乗る。オームは6つの心臓を潰すと倒すことができる。



すべーるすべーる。握られてグシャッ。



腸虫と小オームの攻撃がしつこい。右端が安全地帯だ。

STAGE 5 魔界城

魔界城の中はスカルドラゴンと呼ばれる骨の竜が所狭しと動き回っていた。さらにレッドアリーマーキング、豚男といった魔界の住人がアーサーの前に立ちはだかる。突き出るヤリ地帯を抜けると大魔王が出現。しかしこいつは真のボスではない。小さなガスト3体を倒し一歩一歩階段を上ると、魔界城の番人ベルゼバブが出現した。巨大なハエの化け物。



城の中ではレッドアリーマーキングが何人も見張っている。



ドクロの口から伸ばされる鉄球を巧みにかわして登れ。



大魔王が3人出現。どれが本物?それとも3つ子か。



ベルゼバブ登場。急いで倒さないと小バエ集団にやられる。

STAGE 6 ルシファーの玉座

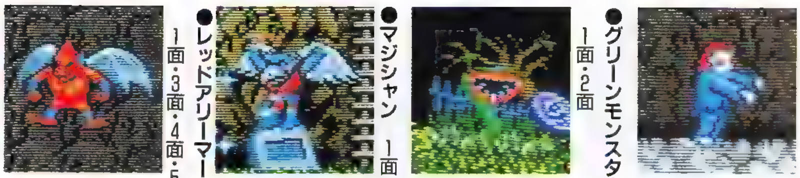
ついに魔界の大魔王、ルシファーと相まみえる。ルシファーは左右の指先から怪光線を発しアーサーを追いつめる。アーサーはサイコキャノンで応戦だ。



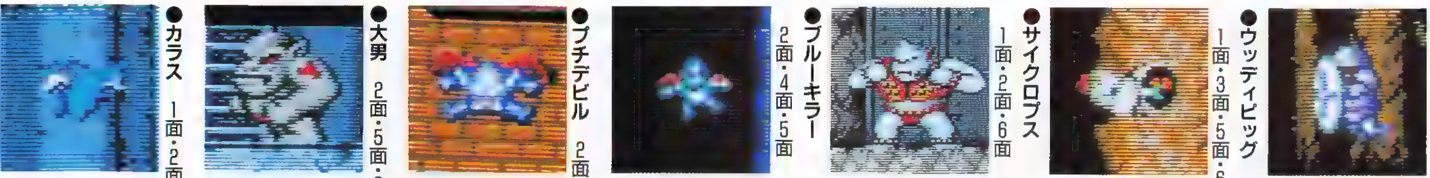
大悪魔ルシファーの怪光線は床も崩していく。

魔界の怪物たち

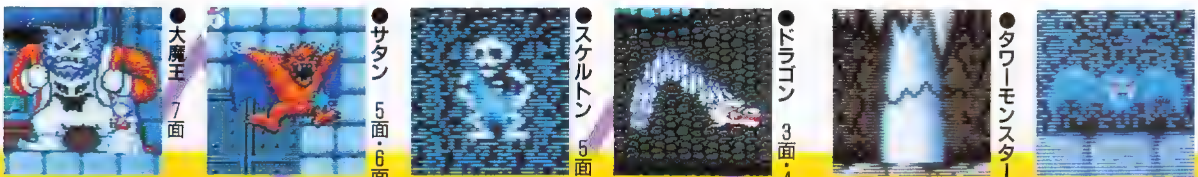
『魔界村編』



●ゾンビ　1面・3面
●グリーンモンスター　1面・2面
●マジシャン　1面・3面
●レッドアリーマー　1面・3面・4面・5面・6面



●フライングナイト　1面
●ウッディピッグ　1面・3面・5面・6面
●サイクロプス　1面・2面・6面
●ブルーキラー　2面・4面・5面
●プチデビル　2面・3面
●大男　2面・5面・6面
●カラス　1面・2面

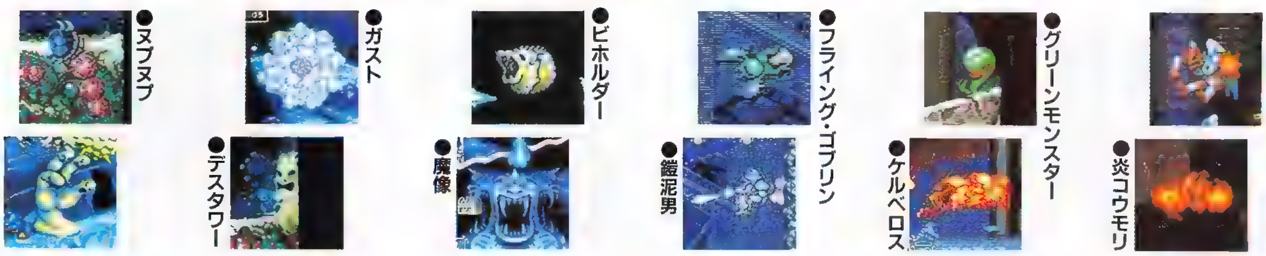


●コウモリ　3面・5面
●タワーモンスター　3面
●ドラゴン　3面・4面・6面
●スケルトン　5面・6面
●サタン　5面・6面
●大魔王　7面

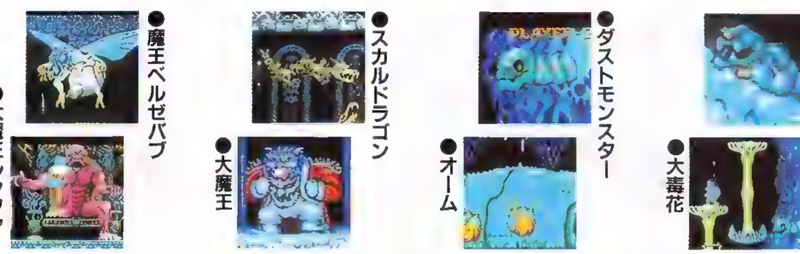
『大魔界村編』



●スケルトン・マーダラーズ（死神）　1・3面
●ハゲタカ　1面
●毒花
●カマイタチ
●怪根
●豚男
●シールダー
●マジシャン
●岩亀
●アリジゴク
●鬼カケロウ



●レッドアリーマーキング
●炎コウモリ
●グリーンモンスター
●ケルベロス
●フライング・ゴブリン
●鎧泥男
●ビホルダー
●魔像
●ガスト
●デスタワー
●ヌプヌプ
●デビルハンド



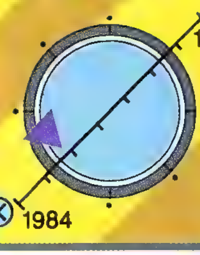
●ミノスネーク
●大毒花
●ダストモンスター
●オーム
●スカルドラゴン
●大魔王
●魔王ベルゼバブ
●大魔王ルシファー

（石井ぜんじ）





剣にすべてを託した男たちの物語
闘いの挽歌



闘いの挽歌
発売　：1986年４月
ジャンル：アクション
画面構成：横画面
任意横or縦スクロール
全６面（２周END）
操作方法：J.S.左右移動
上ジャンプ
下しゃがみ
B１　剣攻撃(パンチ)
B２　盾防御(キック)
プレイ人数：１人プレイ

TROJAN

'86年に発売された「闘いの挽歌」は、盾と剣を使い分ける独自のゲーム性を持ったゲームである。その難しさと独特の操作性のために、必ずしも一般に受け入れられたとは言い難い。しかし、硬派なキャラクター設定、妥協を許さないゲーム性に今も熱烈なファンが存在する。カプコン初期の典型的な名作と言っていいだろう。

▼STORY ～闘いの中に生きる男たち

核戦争が終局を迎えた世紀末、剣王の率いる悪の軍団によって支配され続けている世界があった。この世界の人々は悪の軍団の横暴なやり方に怯えながらの生活をすごしていた。すべての武術を修得している君は、剣王の力に怯えている人たちの依頼を受け、この世界に再び平和を呼び戻すべく悪の軍団に立ち向かうのであった。

▼盾に始まり盾に終わる　それが闘いの挽歌だ!

操作方法は８方向レバーと２ボタンで、左が剣ボタン、右が盾ボタンだ。操作性の特徴は、この盾ボタンにあるといっていいだろう。ほとんどの攻撃は盾ボタンを押しっ放しにすることによって防ぐことができる。しかもレバーを入れて盾ボタンを押せば真上・斜め上にも盾を構えることができるようになっている。

この盾を駆使して敵の攻撃をかわし、隙をついて確実に倒していくのだ。敵の攻撃は容赦ないので勢いにまかせて突っ込んでいっても勝ち目はない。自分は８ゲージの体力を持っているが、あっという間にやられてしまうぞ。

もう一つの左側のボタンは剣ボタンだ。押せば剣を振り、空中で押しっ放しにすれば剣が出っ放しになる。敵だけでなく、爆弾などもたたき落とすことができる強力な唯一の武器だ。

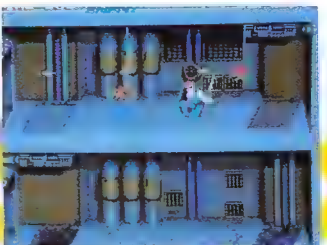
ここで気づいたと思うが、このゲームにはジャンプボタンがない。レバーを上に入れることによってジャンプするのだ。レバージャンプは歩くより速いのでかなり多用することになる。ひらりひらりと敵の攻撃をかわしつつバックジャンプができるとかっこよいのだが、初心者にはとっつきにくさを感じさせている要因かもしれない。



アイアンアームは強敵。改造強化された鋼鉄の男に勝つことができるのか。



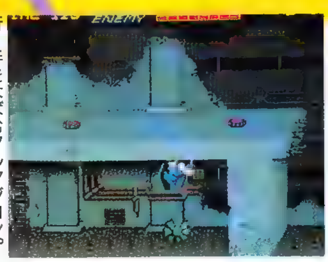
脅威のジャンプ力を持ち、空中で鉄球を投げつけてくるゴブリン。盾を斜め上に構えることも必要だ。



敵のアジトの中にはクモがすみついていた。左右に剣で切り払え!



アジトの主、トロジャン。守りが堅いぞ。



行く手をはばむアルマジロン。レバージャンプでかわせ。

▼盾をとばされるとストリートファイターに変身?

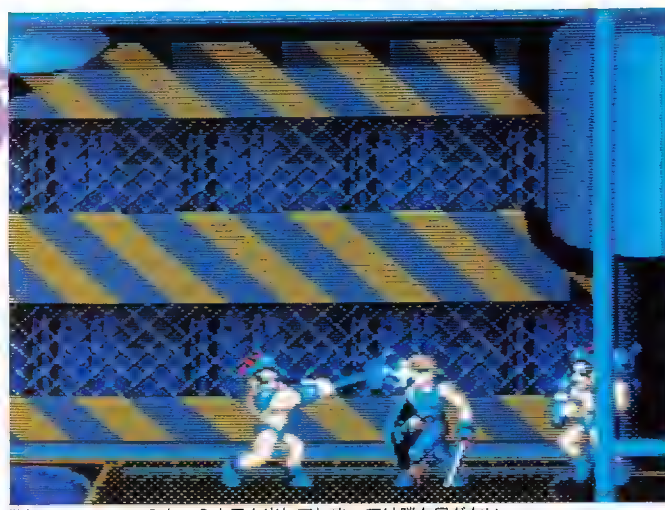
スラッシュの投げてくるマジックボールを盾で受けてしまうと、ダメージは受けないものの盾と剣をとばされてしまう。遠くに飛んでいった盾と剣を取り戻すまで素手で闘わなければならない。ストリートファイターに変身だ。

こうなると、剣ボタンでパンチ、盾ボタンでキックができる。しかし、防御できなくなるうえリーチが短いので、できるだけ素手にならないようにしよう。点数も低くなるし（ただし、最終面のトロジャンにはわざと素手になり速攻で倒すパターンがある）。

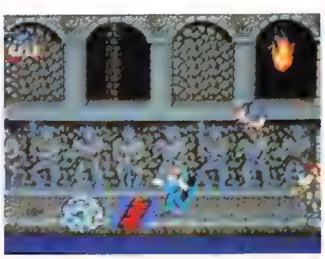
▼個性的な敵キャラども

ムサシ・アイアンアーム・アルマジロン・ゴブリン・マッスーラ・トロジャン・剣王という、ボスキャラ的な敵が実に個性的だ。みんなそれなりに防御してくるところが人間くさい。ゲームの中の敵ではなく、生きている人間らしく見えるところがこのゲームの魅力につながっている。この魅力はストIIまでつながるカプコンゲームの大きな特徴ではないだろうか。

（石井ぜんじ）



驚愕のマッスーラ２人。２人目を出してしまっては勝ち目がない。



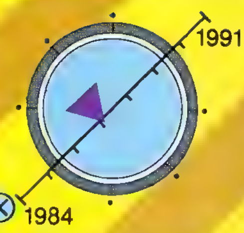
剣王はもう目前。上から落としてくる爆弾は剣でなぎ払う。



最強の敵、剣王。投げ捨てたさやはどこに消えたのか?

暗黒の世界を救う勇者の物語





ブラックドラゴン
発売　：1987年8月
ジャンル：アクション
画面構成：横画面
任意縦or横スクロール
全8面
操作方法：J.S.＝8方向移動
B1ーアタック
B2ージャンプ
プレイ人数：1人プレイ

「ブラックドラゴン」は、先に発売されている「魔界村」と似た部分がかなりあるが、ゲーム性は若干違う。

どちらかというと大雑把な部分が見られるが、その分自由度がかなり高くなっている。

また、カプコンでは初めて「買い物ができる」ゲームであり、カプコンの通貨「ゼニー」の元となったゲームでもある。



スタート直後、いきなり隠れキャラが！

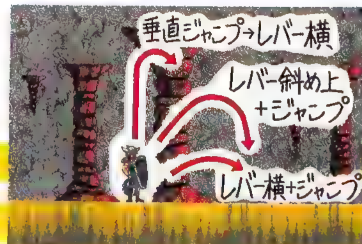
▼STORY ▼暗黒の世界を救え！

はるか昔、天空より稲妻とともに現れた3匹のドラゴンによって1つの王国が闇の中に葬られた。しかし長い暗黒の時代は、王国に1人の勇者を誕生させた。

彼の名は「ブラックタイガー」。タイガーは王国に光と平和を取り戻すべく、1人戦いの旅に出た。



1面ボス、トーテムポールだ。ピョンピョン跳ね回るのでやっかいだ。



▼▼▼レバーとジャンプの組み合わせがポイントだ！

操作方法は8方向レバーと2ボタンで、左がアタックボタン、右がジャンプボタンである。レバーとジャンプボタンの組み合わせで様々なアクションができる。これは、イラストを見てもらえれば理解してもらえると思うが、レバーを入力する方向によってジャンプの軌跡が変わってくるのである。このジャンプテクニックを駆使しないと先のほうで詰まってしまうことになる。

ジャンプの使い方によってやさしくも難しくもなるのがこのゲームの特徴である。

アタックボタンは特にレバーとの組み合わせはない。押せば、武器とナイフ（3連射が可能）が飛んで攻撃する。

▼▼▼とにかくゼニーや！武器をパワーアップしろ！

ゲームの進行は、広大なマップ内を敵を倒しつつ矢印に沿って進んでいき、時間内にボスキャラを倒すというものである。

各面には（7・8面を除く）ダンジョンというものがあり、入る入らないは自由である。

ゲーム中に石化したおじいさんがいて、そのおじいさんを助けるといいことがおこる。その中でお店を開いてくれるというものがある。

敵を倒したり宝箱などを開けたりするとお金（ゼニー）を出す。それらを回収してお金を貯めて、おじいさんのお店で買い物をするのである。

お店で重要なのが武器。事実上のパワーアップである。最初のほうでは安い武器しか買えないが、先に行くと敵もたくさんお金を出すので高い武器を買えるようになる。この武器の段階を早く上げていくのが攻略のポイントにもなっている。ただし、武器だけでなく鎧や薬なども買っていかないと厳しいものがある。この兼ねあいが、いかにも買い物をしている気分にさせてくれる。

▼▼豊富なボスキャラと隠れキャラ

ボスキャラはおおまかに分けると4種類いる。1面で出てくるトーテムポールは先のステージでザコキャラとして登場する。しかし、登場するといっても壺の中に隠れていて、壊すと出現するといったものである。小さな壺に入っていると思うと笑ってしまう。

そして、レッドアリーマー、ドラゴンナイト、ブルー・レッド、ブラックドラゴンがいる。特にドラゴンナイトはデザインがかっこよくファンができるほどであった。

また、マップの至るところにカプコンでおなじみのキャラが隠されている。単なるキャラではなく、いろいろと効果がある。それを探すのもまた楽しめる要素である。

また、音楽も特徴があって、各面の曲が1面の曲をアレンジしたものになっている。それぞれ曲調が違うので音楽ファンの人はぜひ聴いてもらいたい。

（やまかわ悠理）



いきなり暗闇から出現するボーグル。先に進むと賢くなってなかなかの強敵になる。



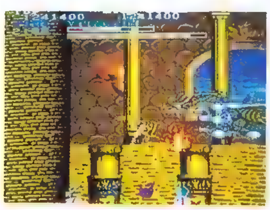
突然現れて魔法を出すマジシャン。通称「ボロ」。うっとうしい敵である。



スピンスカルの大群だ。当然壊せない。触れると、一発で鎧がはがれてしまう。



ドラゴンナイト。このデザインはかっこいいの一言。でも強敵。

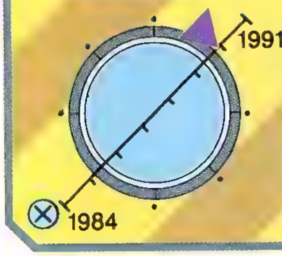


最終ボス、ブラックドラゴン。頭の部分しか当たり判定がなくしかも体カモリモリなのでやっぱ強い。

DARKNESS FANTASIA
ブラックドラゴン／マジックソード



ヒロイック・ファンタジーの秀作!!



マジックソード
発売　　：1990年７月
ジャンル：アクション
画面構成：横画面
　　　　　任意横スクロール
　　　　　全50面
操作方法：J.S－８方向移動
　　　　　　　　下しゃがみ
　　　　　B1－攻撃
　　　　　B2－ジャンプ
プレイ人数：２人同時プレイ可能

CPシステム第11弾になる本作品は、美しいグラフィック、多種多様なアイテム群、さまざまな姿と能力を持った仲間たち、裏設定まで充実しているザコキャラやボス。そして熾烈を極めた点数かせぎと、とにかく話題性豊かな作品だ。

魔王の待ち構える竜の塔その頂上には…

はるか雲の上まで突きだした巨大な塔…。廃墟となって久しいその塔に魔王が復活し、無数の魔物を従えてこの世界の光を奪い、暗黒の王国を作り上げようとしている。

魔王を倒すために立ち上がった勇者に長老は告げた。

「暗黒の力が天空を覆いつつある。竜の塔の最上階、幻魔宮の奥に光る呪われた水晶球ブラックオーブをその手で打ち壊し、再びこの地上に光を取り戻すのだ！さあ勇者よ行くがよい!!」

気合を溜めろ！勇者アランの能力

攻撃ボタンを押すと普段は剣を振るだけだが、画面下にあるパワーゲージのたまり具合に応じて、威力の違う気合弾が出る。パワーはボタンを離しておけば、自動的にたまっていく。ジャンプはレバーとの組み合わせで、ハイジャンプ・小ジャンプ・下段への移動が可能だ。

主人公の勇者アラン（2Pはベルガー）は気合弾の使い方とジャンプの制御がポイントになるのだが、実は剣による直接攻撃がかなり強力。遠くの敵は仲間に攻撃させて、近くの敵は剣で攻撃するのだ。

他にも、A＋Bボタンで必殺魔法ゼニデインが炸裂！体力を1ゲージ消費するかわりに、画面内のすべての敵をゼニー（金貨）に変えてしまうのだ。このゼニデインによるかせぎが凄まじかった。

個性豊かな8人の仲間 誰を選ぶかが勝負のわかれ目！

このゲーム最大のウリである「仲間」。彼らは牢の中から助けだすことで主人公について来るのだが、連れて歩けるのは1人だけ。塔の奥深く行けば行くほど強い奴が捕らえられている。助けた後は、主人公の後ろをついて歩き、攻撃ボタンでいっしょに攻撃、ジャンプもいっしょに行う。

しかし気をつけろ！仲間にも耐久力があり、0になれば死んでしまうのだ!!

アマゾネス・サーラ。直線攻撃型。弱いがすぐに最強になる。



大男・ウウマ。耐久力大。貫通して戻ってくる斧が武器。弱い。



魔法使い・ニウラ。溜め系直線攻撃型。レバーの方向に発射。



僧侶・アリオー。アンデッド系に強いホーミング光弾が武器。





ゼニデイン使用！　ゼニーだらけじゃぁ!!



美しいグラフィック。見とれてしまう。

忍者・凱。壁ではね返る弾を発射。レベルがあがると弾数UP。



ナイト・ロタール。貫通する槍を投げる。奥の階にて登場。



リザードマン・リューゴ。最強キャラ。直進する剣を投げる。



シーフ・デレク。爆弾とナイフを投げる。罠を見わける。



語りきれない魅力！一気に総ざらいだ！

まずはボスキャラの魅力だが、皆登場時に設定に基づいたセリフを吐くのだが、これが各ボスの存在感を確固たるものにしている。ザコについても同様で、なぜ塔の中にいるのか、どのようにして生まれてきたのかといったことがすべて設定されていて、それがゲームの中に生かされているのだ。それは行動パターンや出現エリアによく反映されている。他の特徴を挙げると…。

裏面へ…

隠しドアから裏面へ行くことで、近道・点数かせぎ・体力かせぎ・etc…とこのゲームの楽しみを広げることができたのも大きな特徴だ。

エンディングが変化

魔王ドラクマーを倒した後、ブラックオーブを破壊するか、手に取るかでエンディングが変化する。君ならどちらを選ぶ？

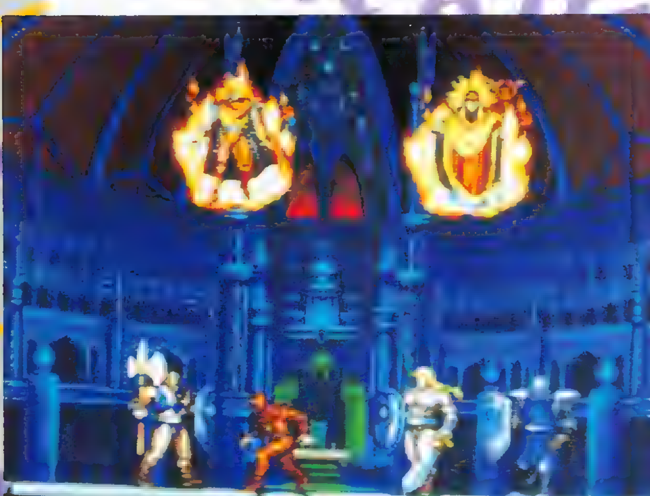
（KAL）



49階を守護するキマイラだ！



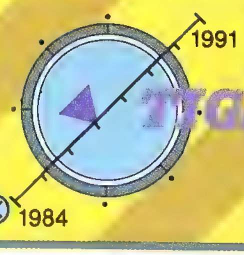
運命の選択。光か、闇か？



エンディングでは、ボス戦の名場面が見られる。

虎への道

無機質な「ありがとー」のために…



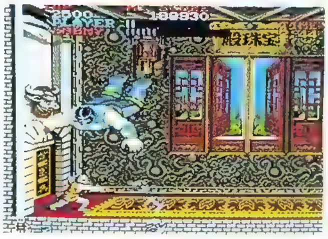
虎への道
発売　：1987年11月
ジャンル：アクション
画面構成：横画面　任意横or縦スクロール（一部強制）全5面
操作方法：J.S.―4方向移動
下しゃがみ
B1―攻撃
B2―ジャンプ
プレイ人数：1人プレイ

'87年発売の虎への道は、美しいグラフィックと息をもつかせぬ展開、ユーモラスな敵キャラなどで人気を博した質の高いアクションゲームだ。前半面の難度がかなり高いのに、逆に後半がラクという、実にカプコンらしいゲームだった。

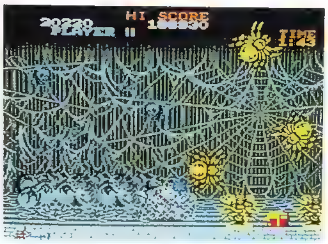
▼▼▼STORY 虎になれ！ それが勝利への道

世は戦乱の中国。天下を狙う龍拳王にさらわれた子供たちを救うためリー・ウォンは、単身龍牙堂へむかった！ 途中、迎え撃つ四天王、さまざまなワナ、修業…。

はたして子供たちを無事助け出すことができるだろうか。行け！ リー・ウォン!! 打倒！ 龍拳王!!



1面ボスフドウ。このボディプレスは一撃で死ぬぞ。

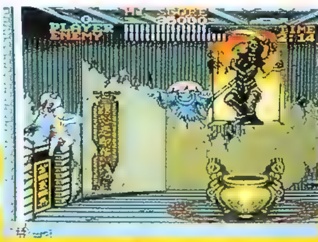


うわー、クモだ〜。つかまっちまったー。

▼虎になるには鎖鎌

4方向レバーにアタックとジャンプのボタン。自分の使える武器は3種類あって、最初に持っているのが鎖鎌だ。残りの2つはリーチのある蛇棍と連射のきく槍だが、この2つはまず必要ない。鎖鎌は上と後ろにも攻撃でき、連射もある程度きくからだ。

ジャンプは押している時間で滞空時間が変わるのも特徴。大ジャンプを使わないと行けない場所も多い。



2面ボスの幽霊坊空怪。つかまったらおしまいだ。



タカ使いレイのローリング。カウンターはないぞ。

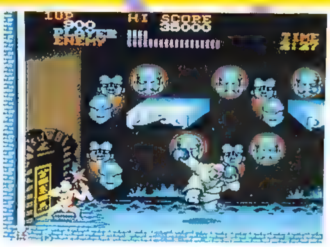
▼修業だ修業

面クリアごとに、このゲームでは修業ステージがある。全5面なので、計4つあるのだが、一番難しいのが最初のジャンプして川を渡る修業だ。上から落ちてくる木のパターンが悪いとクリアは難しい。他には僧と闘うものやロウソクを吹き消すものなどがある。

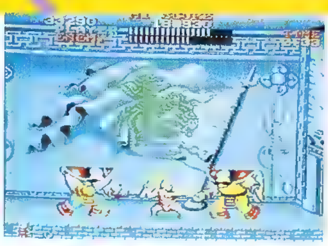
修業に1回成功すると、まず体力ゲージがふえる。次の修業で虎気功が使えるようになり（体力値による）、3回目の修業で攻撃力が2倍になり、4回目の修業を成功させると虎気功を撃てるゲージが2倍になる。少なくとも3回は成功させておかないと後半辛くなってしまうが、修業なしでも一応クリアはできる。



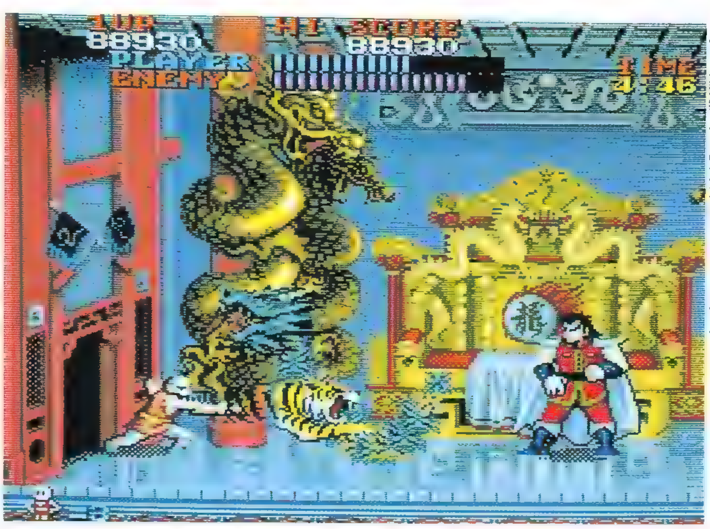
「めでたい奴め」。めでたいのは貴様だ！ 猿化悟空！



砲丸投げ野郎「丸鉄」。



4面ボス双拳ブロス。虎気功さえありゃ勝ちい。



いよいよ龍拳王との対決。まってろよチルドレン。

▼▼カプコンキャラのルーツ

このゲームに登場する敵キャラは今見ても愉快でいい味を出しているものばかりだ。

まず印象強いのが4面に登場するフー。小男がいきなり風船のようにふくれて上昇するさまは凄まじい。

1面ボスフドウは北○の拳のそれが元であろうが、今見るとほとんどザンギ。

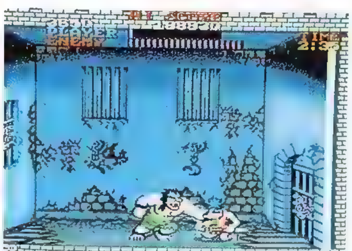
1面中ボスの野獣ガイラはブランカそのもの。しかし3面中ボスタカ使いレイもローリングアタックをしてくるのでブランカの一面を持ち合わせている。

2面ボスの幻魔幽霊坊や3面ボスの猿化悟空など、個性的なキャラも数多い。

とにかくきれいなグラフィック、そして素晴らしいアイデアがふんだんにつまった、一粒で何度もおいしいゲーム、それが「虎への道」だ。

古き良き時代の、最後のカプコンゲームともいえる虎への道。今なら基板も安いので、プレイしたことのない人は買ってみてもいいかもしれない。

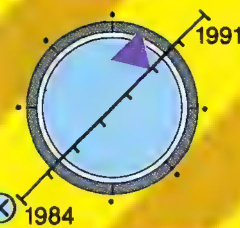
（C・LAN）



こいつがブランカの原点、野獣ガイラだ。



策略が必要な戦国アクション
天地を喰らう



天地を喰らう
発売　：1989年4月
ジャンル：アクション
画面構成：横画面
　　　　　強制横or斜めスクロール
　　　　　全8面
操作方法：J.S－8方向移動
　　　　　B1－左へ攻撃
　　　　　B2－右へ攻撃
　　　　　B3－策略を使用
プレイ人数：2人同時プレイ可能

以前、週刊少年ジャンプに連載されていた同名マンガのゲーム化されたもの。中国史では日本人の間で（そしてゲーマーの間で）有名な三国時代をモチーフにしているためか、比較的なじみ易かった。しかし、画面構成やゲームのルールが複雑だったため、いざプレイしてみるととっつきづらいという印象をあたえてしまい、発売当初の人気、インカムはそれほどでもなかったようだ。か、やればやるほど奥の深さがわかってくるそのすばらしいゲーム性に、三國志という題材がうまくミックスされ、一般の人たちにも受け入れられた、ロングヒットの名作となったのだ。



写真では分かりにくいと思うが、奥行きが3段階に分かれている。皆、この3段の中で闘うのだ。

戦乱の炎の中、4人の豪勇が起つ!!

時は、中国後漢時代の末、たび重なる災害と失政により中国全土は戦乱にまきこまれていった。

これに乗じ、張角ひきいる黄巾党は、権力の弱まった漢王朝を倒すべく反乱を起こし、董卓はその権力をかさに、帝の位さえ我ものにしようとしていた。

しかし、志を同じくする者たち、劉備をはじめ義兄弟の関羽、張飛は豪勇趙雲、軍師孔明を加え、漢王朝復興のため、今、たちあがった!!



このゲームのウリの一つである、レベルUPシステム。体力や攻撃力の上昇の仕方にキャラ別の特徴がある。

左右撃ち分け第2弾 今回は溜めがポイントに

操作は8方向レバーと3ボタン。サイドアームと同じ左ボタンで画面左へ攻撃、右ボタンで画面右へ攻撃する。3つ目のボタンは策略と呼ばれる特殊な攻撃を行うためのボタンで、4種類あるうちのどれが出るかはその時の場面によって決められている。使うと体力を数ポイント消費するが、どれも利用価値が高く、ゲーム性を高めるのに一役買っている。クリアのためのポイントと言ってもいいだろう。

このゲームで話題になった、「う～りゃりゃりゃりゃりゃ～！」「ぬぬぬぅ～でやぁっ!!」のボイスで有名な2つの必殺技、流星剣と真空剣の説明を忘れてはならないだろう。流星剣はボタンを連打することで繰り出される、いわゆる百裂系の技で、威力はさほどないものの、連続してダメージをあたえられる技だ。

対して真空剣はタメ技で、一撃で大ダメージをあたえることができる。この2つの必殺技を使いわけなければいけないところも、実に面白い。

基本の攻撃に加え、2つの必殺技と策略、このどれもが利用価値が高いというあたりに、システム面やバランス面がよく練り込まれているなと感心させられてしまう。だが本当に感心するのは4人の主人公たちの設定に関してだ。

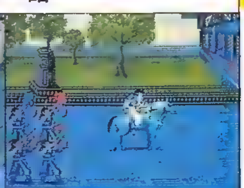


強敵、華雄。ここであきらめた人も多い。

策略



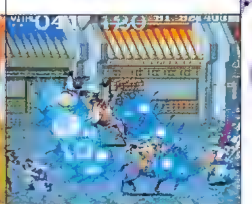
落石の計
石や木を落として攻撃



火計
火矢を射って攻撃



伏兵
オプションが援護する



爆烈の計
爆発で敵を全滅させる

敵も味方も個性派ぞろいだ

ゲームスタート時に、4人の英雄の中から誰か1人を選択するのだが、これがまた絶妙なバランスの上に成り立っているため、よく考えて選ばなければならない。攻撃力は低いが体力が多く、必殺技も出しやすい劉備か、体力が少なく必殺技も出しづらいが攻撃力は抜群の張飛か。また、策略の効果にも差があり、特に「伏兵」では登場する助っ人が4人すべて違うという凝りよう。ここまでやって、どのキャラを使ってもクリアが可能なのだから凄い。

主人公ばかりでなく、敵もザコから将軍～ラストボスに至るまで、その攻撃方法やセリフなど個性あふれる奴ばかり。この個性の強さはストIIキャラに匹敵する、というのは言いすぎだろうか？（KAL）



1対4で呂布と闘う乱世の英雄たち。策略の伏兵でこうなる。



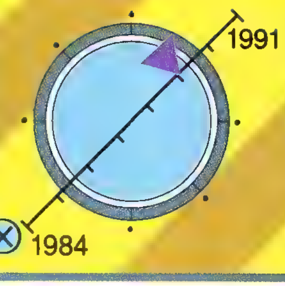
敵が多い！こういう時こそ爆烈の計で突破口を開けー！



彼らのうち誰が、一番君に近いタイプかな？

ストライダー飛竜

究極の体術で地球を救え!



ストライダー飛竜
発売　：1989年3月
ジャンル：アクション
画面構成：横画面
　　　　任意全方向スクロール
　　　　全5面
操作方法：J.S.－8方向移動
　　　　B1－サイファー
　　　　B2－ジャンプ
　　　　下＋B2－スライディング
プレイ人数：1人プレイ

ストライダー飛竜は独特の世界観を持ち、ゲームの世界を創り上げていることにおいて右に出るゲームはそうないだろう。ゲーム的にも壁にはりついたり壁を蹴って進んだり、斬新なアクション性がある。

演出面では、シーンに合わせて音楽が切り替わるという新たな試みがある。発売バージョンで一部曲が少ないのは残念だが、これさえなければ完璧な出来だと思う。

しかし、進行方向がわかりにくい、パターンゲームなのに何回もプレイさせる工夫があまりないなどの欠点もあった。奥の深さと親切設計を加えればもっと人気が長続きしたことだろう。

それでも〝ストライダー飛竜〟の魅力はいささかも変わらない。パート2を望みたいゲームの1つである。

▼《プロローグ》

――AD2048年、冥王歴元年。

全世界は5年前に忽然と現れた謎の男、グランドマスターの足元にひざまずいていた。しかしこの年、東ヨーロッパはカザフ政権の暴走によって混乱し、政府軍対反乱軍という争いを繰り広げていた。

そんな情勢の中、絶対の防衛力を誇るロシア帝都に潜入する、ひとりの暗躍者がいた。

全世界を支配する謎の冥王〝グランドマスター〟を消す。いったい誰がこんな恐るべき任務を依頼したのか。しかし彼がプロの暗殺者である限り、その人物について語るはずはなかったし、彼自身にも興味はなかった。

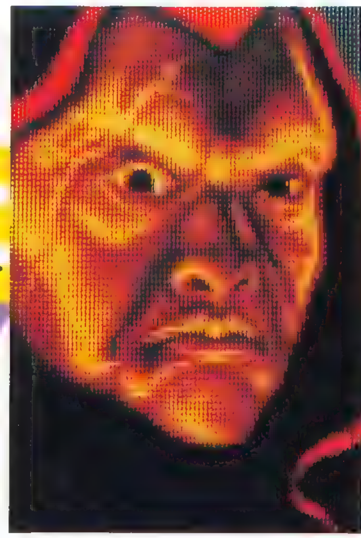
偉大なる冥王に対する最後の反逆者。彼は、その鍛練された体技によって帝都の伽藍(がらん)を登り、兵を斬り倒し、高層ビルの谷間を飛び渡る。

彼の名は飛竜――。

▼ストライダー〝飛竜〟とは…

暗躍集団ストライダーズ。忍者を前身とした彼らは、どんな依頼にも応じる戦闘、諜報のプロフェッショナル集団である。常人の能力をはるかに上回る彼ら〝ストライダー〟たちは、裏の世界で幅広く活躍していた。

そのストライダーズの中の最年少A級ストライダー、それが飛竜だ。今彼は、最も重要かつ危険な任務についていた。彼の帯びた使命は、東側諸国はもとより西側諸国をも手中におさめ、独裁のかぎりをつくす冥王、〝グランドマスター〟の野望を阻止することにある。



▼必殺の武器!サイファー

サイファーとは、高圧加速されたプラズマ粒子を放出する太刀である。ジャンプ中、スライディング中などいかなる状況からも攻撃でき、あらゆる物体を切断する。ただしぶら下がっているときは少し連打が遅くなるようだ。

飛竜の基本戦術は、その鍛え上げた体技で目標へ接近、肉迫し、一撃で敵像を断つことにある。



滑りこみながらもサイファーを連打することができる。

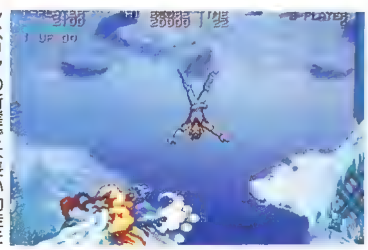
▼飛竜の鍛え抜かれた体技の数々

ストライダー飛竜は、その体技と暗躍道具のカマによってさまざまな動きをすることができる。

●斜面をのぼる!くだる!

基本的にレバーを右に入れれば右へ、左へ入れれば左へと進む。これは斜面においてもいえる。

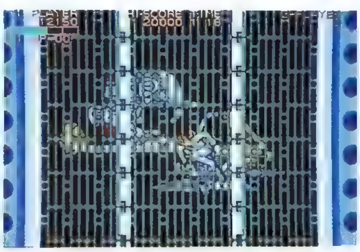
急角度の長い斜面の場合、レバーを入れ続けることによって加速がつく。これにより大ジャンプが可能となるのだ。



シベリアの断崖では長い助走をつけてロングジャンプ!

●壁面をのぼる!くだる!

垂直な壁でもレバーを上下に入れれば登ったり降りたりできる。壁にはりついたまま壁と逆方向にレバーを入れながらジャンプボタンを押すと、ジャンプして壁から離れることもできる。狭い縦穴なら、左右にジャンプを繰り返しながら登っていくと速いぞ。



浮遊戦艦内部の迫りくる壁。左右にジャンプを繰り返して登れ!

●ぶら下がって進む!

天井にぶら下がった状態でもレバーを左右に入れることによって移動できる。しかし移動速度が遅いうえ、攻撃をくらったりレバーを下に入れたりすると落ちてしまうので注意が必要だ。

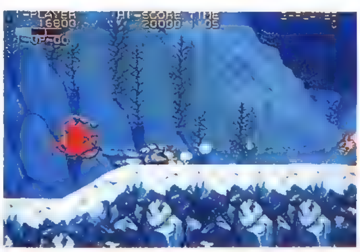


轟天改丸はうまくぶら下がって進んでいかないと進めない。

●ジャンプする!滑り込む!

レバーを右か左に入れてジャンプボタンを押すとジャンプし、下に入れてジャンプボタンを押すと滑り込める。

どちらも移動速度が歩くより速い。特に滑り込みは障害物をよけるだけでなく、攻撃になっている。ザコ兵士なら一撃で倒せるのだ。ただし、斜面のきついところでは使用できない。



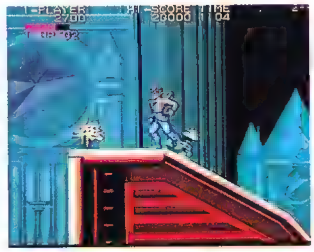
狼の群れもスライディングで蹴散らせる。

DARKNESS FANTASIA
ストライダー飛竜

▼▼▼飛竜を助けるさまざまなアイテムたち

飛竜を助けるアイテムは、仲間が各所に隠しておいたものや、フライングモスクマンが持ってくるものを取ることによって手に入れることができる。オプション以外に6種類のアイテムがある。

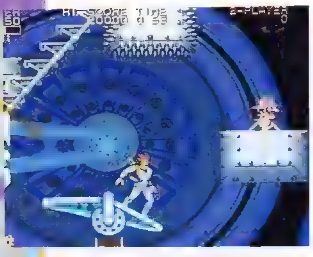
飛……ライフが1ゲージ増える。



竜……ライフパックが1ゲージ増える（最大5ゲージ）。



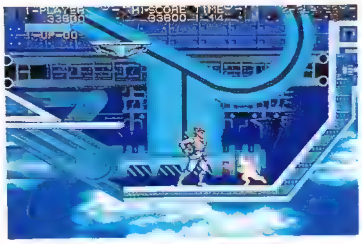
飛竜……ライフが全回復する。



サイファー……サイファーの射程が長くなる。一定回数使うとなくなる。



無敵……プレイヤーに分身がつき、30秒間無敵になる。

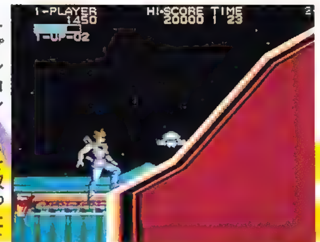


1UP飛竜……取ると1UP。シベリアにのみ存在する。

▼▼強力な守護神・オプション

アイテムボックスの中から、時おりオプションが出現する。オプションは3タイプ。飛竜を守り、共に戦う忠実な仲間だ。

オプション・A…キノコ型をした二足歩行ロボット。飛竜の周りを楕円軌道を描き敵を破壊する。アタックボタンを押すと弾を発射する。



オプション・Aを取ったとき一番右側のライフゲージが赤くなり、このライフゲージを失うとオプションは消えてしまう。2つまで持てる。

オプション・B…サーベルタイガー型四足歩行ロボット。常に飛竜の周りを歩き、敵を徹底的にせん滅する。オプション・A2つ拾得時にオプション・Bのアイテムを取ることによって交換できる。タイムによって消える。



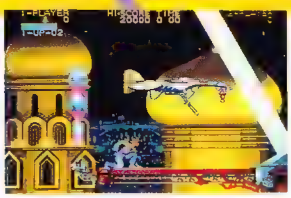
オプション・C…タカ型ロボット。上空を旋回し空中の敵を潰す。特定のオプションボックスから出現。天空を駆ける優雅な友である。



STAGE1 ペテルブルク

カザフの首都、ペテルブルク。飛竜は冥王、グランドマスターを撃ち倒すべく、ここから調査を始める。モスクの天屋根を走り抜ける飛竜に、ロシア軍歩兵・帝都防衛ロボット〝ラスカル〟〝モスクマン〟が立ちはだかる。

ドーピング強化人間・ストロバヤを倒した飛竜は、反射レーザー装置などの防衛装置をくぐり抜け、奥深くに潜入。そこに待っていたのは24人の侯王が合体した究極生物、〝ウロボロス〟だった。



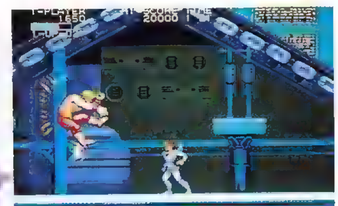
ペテルブルクにハングライダーで潜入。ゲームスタートだ。



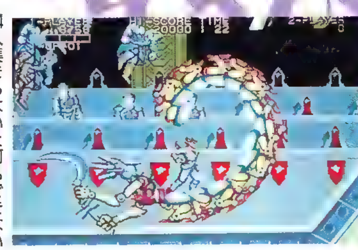
迫りくる史上最高のロボット!? "ラスカル"とロシア軍兵士。



防衛装置の反射レーザー。サイファー連打でぶっ壊せ。



強化人間"ストロバヤ"は見かけ倒し。



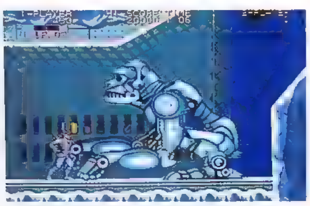
24人集まらないと何もできない侯王が、合体しウロボロスとなって襲ってくる。

STAGE2 シベリア

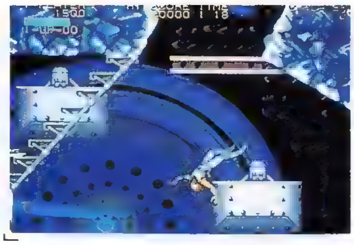
飛竜の次の潜入目的は、極寒の地シベリアにある冥王の秘密基地であった。シベリア狼の群れを突破して内部に潜入した飛竜に、メカPONGが待っていた。だがこいつは敵ではない。

しかし飛竜が現れるのを予期していた冥王から、殺し屋がさし向けられる。破壊兵器を備えたSOLO、空挺部隊を率いた中国娘たちが飛竜の行く手をさえぎる。

飛竜は前人未踏のシベリアの絶壁を飛び越え、フライングトータスに乗り脱出。中国娘の待つ轟天改丸へと進んでいく。



兵器工場の入り口はメカPONGが守っている。ゴリラパンチに気をつけろ。



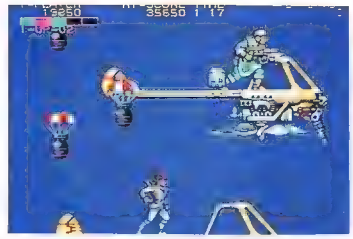
コンテナが回転し、兵士が行く手を阻む。飛竜の体技が試される。



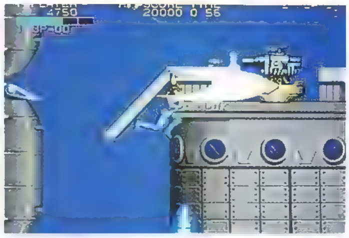
左腕にハンドガン、右腕にホーミングミサイルを装備した殺し屋、〝SOLO〟。強敵だ。



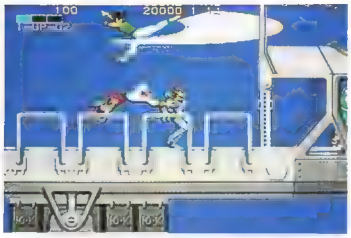
発電所の放電をかいくぐりながら進む飛竜。カエル型ロボットに気をつけろ!



フライングトータスに乗りこみ脱出に成功したかに見える飛竜に、落下傘爆弾が襲う。



轟天改丸に乗りこみ、砲台を避けながら甲板に進む。



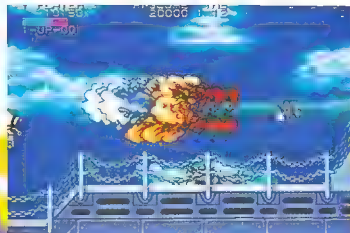
賞金稼ぎ、中国娘の蹴りはプラズマを巻き起こす。スライディングで応戦だ。

STAGE3 浮遊戦艦バルログ

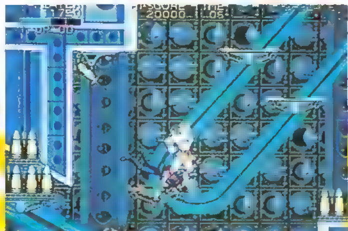
中国娘から情報を得た飛竜は、鋼鉄の空中要塞バルログへ単身潜入する。バルログの内部にはさまざまな防衛装置が飛竜を持ちうけている。

左右から迫りくる壁を抜け、ゾウ型ロボットを倒し飛竜は進む。バルログの謎に迫る飛竜の目前に、重力の反転した奇妙な光景があった。反重力装置。これがバルログの秘密だったのだ。

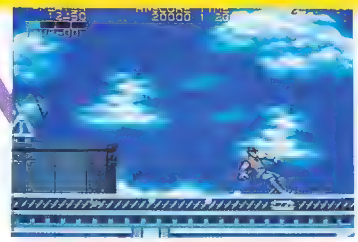
飛竜は重力波に振り回されながらも装置を破壊し、燃え上がるバルログを後に脱出する。



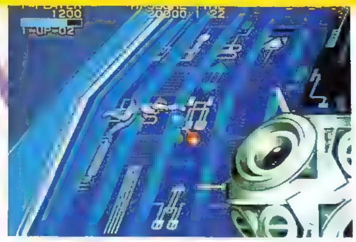
主砲の攻撃をかわして滑りこむ。バルログの内部に潜入だ。



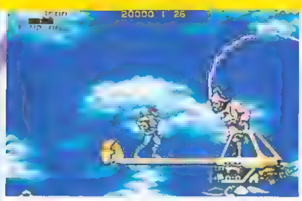
ベルトコンベアに積まれた弾薬が所狭しと動き回っている。



トラップにひっかかると、はるかかなたに吹っ飛ばされてしまう。ジャンプで逃げろ。



バルログの心臓部には反重力装置が隠されていた。近づくと重力波に振り回される。



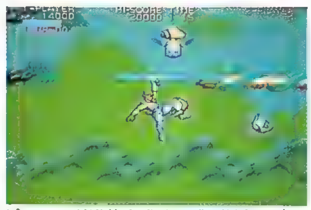
1人逃走する船長、〝キャプテンひげ丸Jr.〟を追いつめる飛竜。

STAGE4 アマゾン

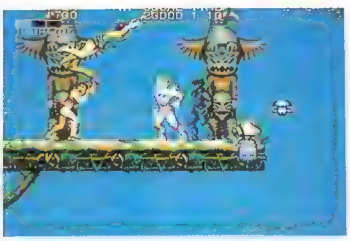
アマゾンの奥地で、冥王が何かを画策しているとの情報を得た飛竜は、密林へと向かう。奥地は、樹木が生い茂り毒キノコが胞子をまき散らす過酷な環境だった。

そんな中、失われた部族アマゾネスを発見した飛竜だが、彼女らに逆に襲われることになる。追撃を振り切って進む飛竜は、太古の恐竜の群れの中に突入してしまった。

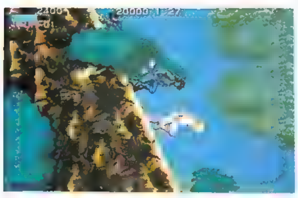
なぜこんなところに恐竜が。これも冥王の仕業なのか。そして巨大な恐竜さえ恐れさせる〝ラゴウメカニック〟とは?



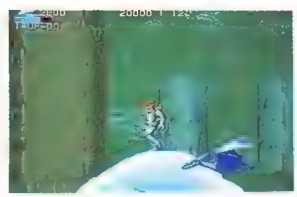
ピラニアが獲物を求めて跳びはねる中、つるをつたって奥地に入りこむ。



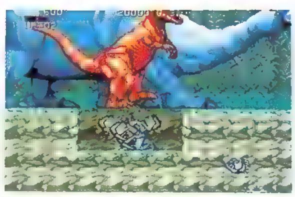
アマゾンの奥地で独自の文化を形成するアマゾネスたち。



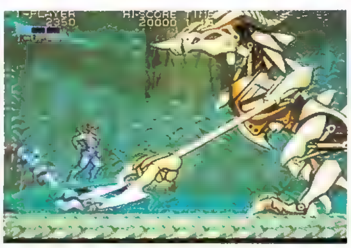
巨大な岩に襲われる飛竜。斜面を走り抜けつつジャンプでつるにつかまれ。



ブロントザウルスの背中に乗ると、翼竜の群れに囲まれる。



地上ではサイに乗ったアマゾネスとティラノザウルスが飛竜を襲う。



恐竜を一撃にして骨にしてしまう火の玉を吐く、ラゴウメカニック。頭部が弱点だ。

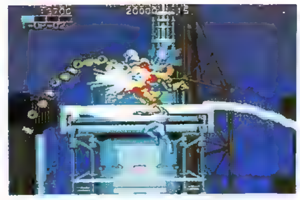
STAGE5 ザ・サードムーン

ザ・サードムーン計画の秘密を明らかにした飛竜は、最後の行動に移る。冥王を暗殺し、ザ・サードムーン計画を阻止するのである。

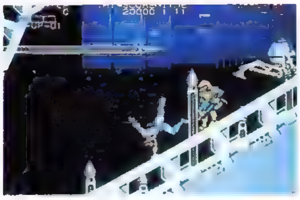
帝都、ザ・サードムーンは今まで以上に厳しい警戒態勢

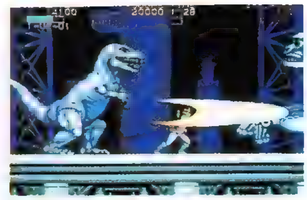
がとられていた。飛竜は幾重もの包囲網を突破し、反重力装置を破壊して計画を阻止したかに見えた。しかし冥王はすべてを見捨て、ただ1人宇宙に脱出し地球の生命を絶滅させるつもりだった!

ウロボロスと戦いながら脱出ポッドへとたどりついた飛竜。新しく神となろうとする男と、暗殺者〃ストライダー飛竜〃。地球上のすべての生命をかけての戦いが始まる。


ここが帝都、〃ザ・サードムーン〃だ。強敵バルカン兵にサイファー一閃。

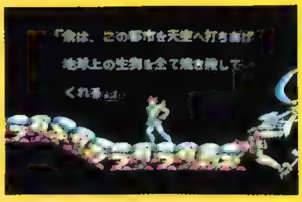

黒衣の中国娘が部屋の中で待っていた。重力が反転しているだけに戦いにくい。


反重力地帯の直前は最も難しい場所だ。上下に突き出たトゲが邪魔する。


脱出をはかる冥王は、巨大キャラを次々に生み出して、飛竜の行く手をさえぎる。

〃ザ・サードムーン計画〃とは?

冥王の野心はとどまることを知らなかった。全人類、全世界を征服したかに見えた冥王であったが、すべてを徹底的に支配するにはまだ何かが足りない。

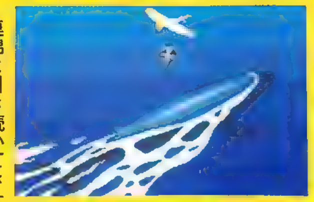

〃ウロボロス〃の背に乗って逃げる冥王を追いかける。振り落とされるな。

そこで彼の脳裡(のうり)に閃いた悪魔の計画が〃ザ・サードムーン計画〃である。世界の科学力のすべてを注ぎこみ、アマゾンに棲息する生物を研究した冥王は、生命の神秘を遂に解き明かした。


大気圏外で最後の対決。背景の地球では各所で核爆発が。地球を守れ飛竜!

連綿と引き続いてきた生態系をすべて絶滅させ、みずからの生み出した生命で世界を満たす。そのときこそ冥王は神となり、彼の支配欲はようやく満たされるであろう。

反重力装置も完成し、持ち駒は手の中に揃った。都市ザ・サードムーンを反重力装置によって天空へ打ち上げ、地球上の生物を熱核兵器によってすべて焼き殺すのだ…。


飛竜への真の依頼者は、地球上のすべての生ける者たちだったのかも。

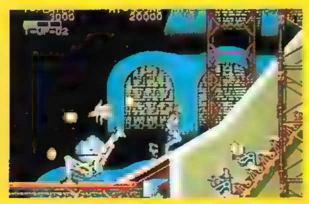
飛竜と対決する芸術的メカはいかにして作られたか

グランドマスターのおひざもと、カザフ連邦には世界的に有名な開発アカデミーがあった。中でも2つのチームがしのぎを削っていた。モスクマン開発スタッフとラスカル開発スタッフである。この2つの開発スタッフのおかげで、グランドマスターは数々の芸術的メカを飛竜に立ち向かわせることができたのである。

モスクマン開発スタッフの作品

モスクマン…カザフ連邦の首都ペテルブルクは、伝統的歴史都市であり、防衛上まずいことにとんがり屋根の伽藍が多い。侯王たちは、どうしてもモスクの大屋根を守ってくれるロボットの必要性を感じ、早急に開発を命じた。

開発スケジュールを2カ月半も超過して出来上がった試作機は侯王たちの美的センスからかけはなれており、怒りを買った開発スタッフは全員シベリア送りとなった。


ペテルブルクの屋根をうろつき回る多足走行メカ。

フライングモスクマン…モスクの天屋根を守るためにわざわざ歩行脚をつけて斜面に対応させるというバカバカしさにシベリアの極寒地で頭を冷やしてやっと気づいた彼らは、ごく薄い透明の合金翼をつけて飛行物にすることに成功した。

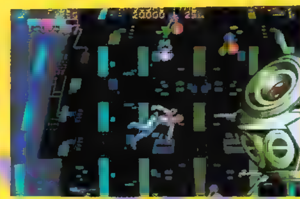
小型軽量化にともない武器を取りはずし、あろうことか飛竜のアイテムBOXを運送させるという大胆不敵な設計コンセプトの根底には、シベリア送りになって強制労働にあけくれる彼ら開発スタッフの中央に対するほのかなイヤガラセがある。


飛竜に役立つアイテムを運んでいる。でもぶつかるとダメージをうける。

反重力装置…ラスカル開発スタッフの脱線を憂いたグランドマスターは、シベリアからモスクマン開発スタッフを呼び戻した。

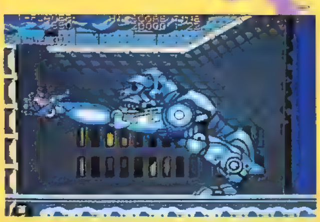
「好きなように作ってみよ」との御意にスタッフ一同満身の力をこめて完成させたのが、この驚異の新機軸マシーン。グランドマスターは大いに気に入られ、これを戦艦バルログに積んで空に浮かべておおいに喜ばれたという。

彼の脳裡に「ザ・サードムーン計画」がひらめいたのはこれがためでもあった。


ザ・サードムーン計画を可能にした〃反重力装置〃。

メカPONG…反重力装置の成功により気をよくした開発陣は冥王に長期休暇を申請した。冥王はこの慢心に激怒し、彼らは再びシベリア送りとなった。

彼らは、めげずに油圧式伝動機能について再度研究をはじめ、実験的におさるの形をした大型ロボットを作った。油圧ポンプを使い、リアルで微妙な動物的表現を可能にした芸術的メカPONG。しかしおさるのロボットは実戦において、いかほどの役にも立たなかったのである。


油断するとゴリラパンチをくらう。

ラゴウメカニック開発秘話

――冥王にも悩みはあった。言葉ものの理屈も通じない未開民族をいかに統括するのか。全世界の王としては、すべての人類を統合しないことには自己のアイデンティティにかかわる存在の危機感があった。彼はインテリである。

冥王はアマゾネスの棲息地に恐竜を送りこみ、神とあがめさせることに成功した。「でかいもの」は「エライ」のであり、「強い」のだ。

この集合無意識による母性原像を刺激する〃神〃をもって、冥王の知的戦略は完了したかにみえた。が、もっとも低レベルで、そこはかとなくバカな恐竜そのものが彼に従ってくれないことに気づいた。しかたがない。冥王は恐竜どもがビビりまくる、巨大で、強い、見たら誰でもどんなバカでもどんな生き物でも恐いと思うロボットの開発を命じた。そしてできあがったのが〃ラゴウメカニック〃



見るものをすべて畏怖させる〃ラゴウメカニック〃。

CPシステム第15弾として発売された「ワンダー３」、アクション、シューティング、パズルと異なる３つのジャンルのソフトを内蔵し、好みに応じてゲームが選べるというまことにスグレモノである。３つのゲームとも非常によく出来上がっているのだが、８方向レバーで「ドンプル」をやらなければいけないという欠点があった。まあ、しょうがないところだが…

「ドンプル」は８方向レバーでなければ私個人のパズルゲームランキング１、２を争うものなんだけどね。

ROOSTERS
ファンタジーワールドへ!!

1991
1984

ルースターズ
チャリオットを探して
発売　　：1991年７月
ジャンル：アクション
画面構成：横画面　任意横or縦
　　　　　スクロール　全５面
操作方法：J.S.左右移動
　　　　　下しゃがみ
　　　　　B1ーショット攻撃
　　　　　B2ージャンプ
プレイ人数：２人同時プレイ

ワンダー３の「ルースターズ」は、不思議なキャラクターの出てくるファンタジーの世界をポップリアルで表現したアクションゲームである。

▼～STORY～

俺の名はルー、相棒の名はシバ、俺たちは世界をまたにかける冒険家だ。ある夜、幻のカードを持った一人のじいさんが俺たちのもとを訪れた。俺たちにチャリオットとかいう空を自由に飛びまわる乗り物を手に入れてみないかと言うんだ。そのチャリオットの放つ聖なる光は、妖魔の呪いから人々を救い幸福に導いてくれるらしい。

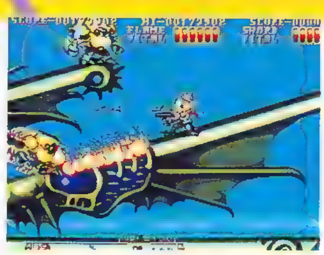
しかしこいつを手に入れるには、妖魔と一戦まじえなければならない。おもしろくなってきやがった。「いくぞ、シバ…」。



どれをやろうか迷っちゃうなー。とりあえず、ルースターズだー！



こんなかわいい女の子に泣かれたら、いやとは言えません。



２面ボスラルー。ここから上にいる奴を狙い撃ちだ！

▼目指せ!! 妖魔城最上階！

プレイヤーは伝説のチャリオットを求めて、妖魔たちの巣くう妖魔城へ向け冒険の旅に出る。１ダメージを受けると裸の状態となり、その状態でさらにダメージを受けるとプレイヤーを１人失う。

ゲーム中、マップ上に設置された宝箱を壊すと、コイン（得点）、♡カード（一定数集めると１UP）、パワーアップショット、オプションなどのアイテムを手に入れることができる。特にパワーアップショットとオプションはゲームをより有利に進める上で重要なアイテムだろう。



３面ボスドゥーが。こいつの攻撃はいい味出してるよね。

パワーアップショット

このアイテムを取ることにより、ノーマルショットをパワーアップできる。パワーアップショットには次の４タイプがある。

・バウンドショット
・ハイパーショット
・テイルショット
・SUPER　BOMB
（これだけは一定時間しか使用することができない）

オプション

このゲームのオプションはプレイヤーの仲間的な役割をしている。オプションには次の３タイプがある。

・アカビー…火炎攻撃
・コリーン…冷気攻撃
・シブン　…迫撃弾攻撃



こいつが最終ボスガイア。背景の星空のグラフィックが非常にすばらしい！



ここらへんが一番つらいところ。無視して登っていけた！

爽快でスピーディーなゲーム展開で、とてもよいゲームだと思うのだが、難度が少し高かったためか一般人に長く受け入れられなかった。個人的には好きなゲームである。

（いなりん）

DARKNESS FANTASIA
ルースターズ／チャリオット／ドンプル

CHARIOT

聖なる魂がテイルショットを生む!!

チャリオット～天空への旅～
発売　：
ジャンル：シューティング
画面構成：横画面
強制横スクロール
全7面
操作方法：J.S.－8方向移動
B1－ノーマルショット
B2－テイルショット
プレイ人数：2人同時プレイ

不思議なキャラクターと美しい背景が織りなすファンタジーの世界で、天空高く冒険の旅に出るシューティングゲームである。

▼～STORY～

ある夜、2人の少年のもとに傷ついた1人の妖精がたどり着いた。「新たな妖魔が現れ、私たちの国イシタールを襲い、姫を連れ去ってしまいました。妖魔に立ち向かうことができるのは、ルースターズと呼ばれる少年たちの持つ伝説の聖なる翼チャリオットだけなのです。私の代わりに彼らを捜し出し、姫を救い出してほしいのです」。

妖精の話を聞くやいなや、2人の少年は天窓から屋根の上に飛び出した。そこには光に包まれた翼が置かれていた。

「それは伝説の聖なる翼チャリオット！では、あなたたちが…」「イシタールの姫は俺たちルースターズが救い出してやるぜ!!」

▼▼尻尾を使いこなすことが一番大切だ！

チャリオットのノーマルショットは2種類ある。

・ジェノス（赤）
アイテムを取り続けると2WAY、3WAY、4WAY、5WAYと成長する広範囲ショットである。


このマップも雰囲気が出ていてよい。

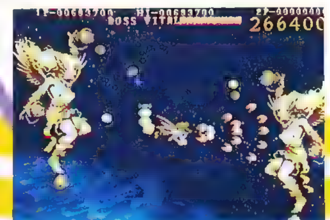
・スラッシャー（緑）
アイテムを取る度に連射速度が上がり破壊力も増す。5段階までパワーアップ。

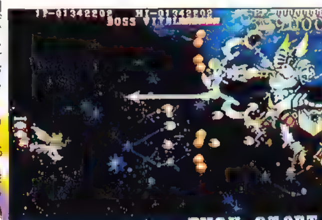
チャリオットの後部にはテイルオプションと呼ばれる尻尾が付いている。通常は3個だがアイテムによって7個まで増やせる。テイルオプションにエネルギーが溜まると、プレイヤーを守る防御壁〝テイルシールド〟特殊なショット〝テイルショット〟を使うことができる。

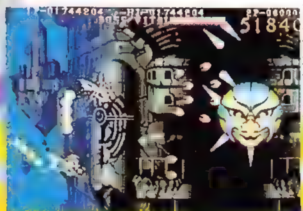
テイルショットはノーマルショットの種類により変化する。ジェノスのときは一点にパワーを集中する〝フラッシュ・フラッド〟、スラッシャーのときは拡散する〝タイデルウェイブ〟となり、ノーマルショットの短所を補う形になっている。

テイルシールドは攻撃と防御が一体になった物で、直接敵にぶつけてダメージを与えたり、敵の弾（レーザー、ビーム以外）を防ぐことができる。

難度はそれほど高くなく、クリアするのは割と楽なゲームだと思う。（いなりん）


3面ボスジェミニ。今はまだ美しいが、このあと…。


5面ボスサジタリウス。美しい星空でかっこいい奴と対決！


6面ボスのアルカサール。2人で力を合わせて攻撃だ！


最終面ボス太陽神ラー。この変な奴の攻撃はすごかった。

ドンプル

コミカル、パズル、アクション

ドンプル
発売　：1991年7月
ジャンル：パズル
画面構成：横画面、固定画面
全32面
操作方法：J.S.－上下左右移動
B1－ブロックを押す
プレイ人数：2人同時プレイ

うさぎのドン君とりすのプル君を操作して、襲いかかってくる敵を倒すという簡単なルールが基本になっているが、ROUNDパターンの多様さ♡ブロック並べなど奥の深いところもあるゲームである。

▼▼かわいいキャラにはトゲがある？

プレイヤーは画面内をうろつく敵をやっつけてクリアを目指す。クリアの条件は、画面内すべての敵をやっつけるか、ノーマルブロックをみんな壊せばよい。

また、すべてのステージに「♡ブロック」が必ず3個設置されている。これを縦か横に並べるとスペシャルボーナスとなる。この並べ方によって効果が違ってくる。壁に接していると2千点、横に並べると5千点＋敵がすべてフルーツに変化、縦に並べると1万点＋敵とマンホールがすべてフルーツに変化する。

「♡ブロック」を並べると画面内すべての敵が踊り始める（ダンス）。この間プレイヤーは無敵状態、アウトになることはない。

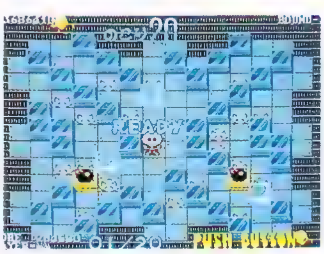
▼▼ルールは簡単なのに…ムズい

先のほうに進んでいくと、敵の動きが異常に速い。♡ブロックを並べるパターンを作らないと、あっという間にやられてしまうよ。（いなりん）


おら～踊れ踊れ。みなさんご一緒にLET'S・DANCE！



これだけいれば、恐竜だって怖くないぜ！



やって来ました最終面。1コインで何人来られたのだろう？

あのルーカスの映画をゲーム化
ウィロー WILLOW

1991
1984

ウィロー
発売　：1989年6月
ジャンル：アクション
画面構成：横画面
　　　　　横or縦スクロール
　　　　　全6面
操作方法：J.S.－8方向移動
　　　　　B1－アタック
　　　　　B2－ジャンプ
　　　　　B2＋下－スライディング
プレイ人数：1人プレイ

CPシステム第5弾となったウィローは、ジョージ・ルーカスの映画「ウィロー」のゲーム化だ。映画とストーリーは若干違うものの、当時のカプコンに多かった版権もののゲームである。

初期難度の高さなどの問題点はあるが、グラフィック、サウンド、ゲーム性いずれも高い水準のゲームだと思う。

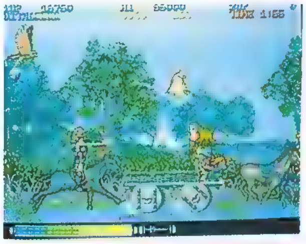


人食犬が巨大化したデスドラゴ。中段・下段の炎の見切りが大切だ。

原作と同じ設定で物語は始まる

ノックマーを支配する邪悪で全能の魔女バブモーダ。その残虐な治世の中、彼女の唯一の気がかりは自分を滅ぼすだろうと予言された子供、エローラの存在だった。

平和を愛する人々はエローラを守っていたが、遂にエローラは奪われてしまった。エローラを救出すべく、一人の男が立ち上がった。彼の名はウィロー。



ウィローで最も危険な場所、馬車のシーン。石を落とす鳥がしつこい。

魔法のウィロー・剣のマドマーディガン

操作方法は8方向レバーと2ボタン。ボタンはアタックボタンとジャンプボタンで、レバーを下に入れジャンプボタンを押すとスライディングもできる。

ここまでは普通のゲームと同じだが、ステージによってウィロー、マドマーディガンとプレイヤーが変わるのが特徴だ。

ウィローは、主にマジックボールで攻撃する。アタックボタンを押しっ放しにすると気合がたまり、たまったゲージの長さによって魔法が使い分けられる。

マドマーディガンの攻撃は剣で、気合をためると威力が上がり間合いも広くなる。

どちらのプレイヤーも店でアイテムを買うことによってパワーUPしていく。特にウィローは魔法を買っていくと、月光・竜巻・ゴールド・時・爆烈・水晶とさまざまな魔法が使えるようになるのだ。いろいろな魔法を使い分けるのがウィローの最大の魅力だ。



りりしい女剣士、ソーシャとの戦い。あなどれない相手だ。



ステージの間のデモ画面は、超リアルなグラフィック。

STAGE紹介だ！

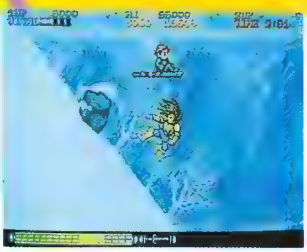
STAGE1 クロス・ロード

変化に富んだ地形で、兵士、人食犬が出現する。ボスはデスドラゴで、吐く火をジャンプでよけて攻撃する。倒すとマドマーディガンを助けることができる。

STAGE2 チェルリンドリアの森

プレイヤーはマドマーディガン。古びた宿屋の中を通り抜け、ウィローの待つ馬車へと進む。馬車の上での戦いは、前後に兵士、人食犬に上から鳥とあまりに激しく攻撃してくる。

STAGE3 フィン・ラジールの島



マドマーディガンだけソリからすべり落ち雪玉になってしまう。

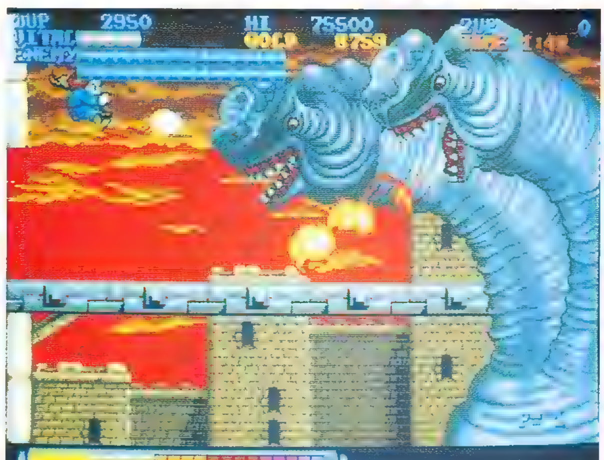
森を抜け、海上を小舟で島へと進む。途中には爆弾兵士や鉄球騎士が待ち構えている。ボスはキングドゥルイドで、ファイアーボールと火竜で攻撃してくる。

STAGE4 ソーシャのキャンプ

雪玉のころがる斜面を上り、ドラゴンの洞窟をくぐり抜けて女戦士・ソーシャと戦う。ソーシャを倒すとソリで斜面を下りながら金貨を取るボーナスステージがある。

STAGE5 ティア・アスリーン城

このステージのみプレイヤーが選択できる。猿のようなトロールが住みつく城の中を進み、双頭のエボシィスクというドラゴンと戦う。マドマーディガンだとつらい。



双頭のドラゴン、エボシィスクがド迫力で迫ってくる。

STAGE6 ノックマー城

最初はマドマーディガン、後半の塔を登っていくシーンはウィローを使う。前半は迷宮になっていて、左→左→右上の順に扉に入っていくと先に進める。前半のボスはカエール将軍。最後はバブモーダで、足つきの鍋に攻撃させてくる。



物に生命を吹きこんで攻撃させてくるラストボス、バブモーダ。

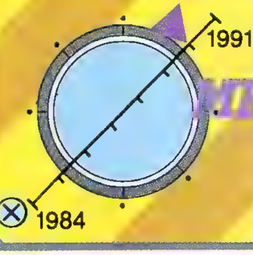
ウィローの世界を見事にゲーム化している。世界を感じさせてくれるのがこのゲームの一番の魅力だろう。

（石井ぜんじ）

ウイロー／チキチキボーイズ

伝説の石は今、いずこへ





チキチキ・ボーイズ
発売日：1990年6月
ジャンル：アクション
画面構成：横画面
任意横or縦スクロール
全9面
操作方法：J.S.ー左右移動
下しゃがみ
B1ー剣攻撃
B2ージャンプ
B3ーマジック攻撃
プレイ人数：2人同時プレイ

そのシリアスなストーリーとコミカルなキャラが売りの「チキチキ・ボーイズ」は、CPシステム第10弾として'90年に発売されたアクションゲームである。カプコンゲーム特有の操作系の複雑さが多少見られるものの、難易度も手ごろでとっつきやすいゲームといえる。

▼王国再建を夢みて今、少年が旅立つ



今、戦いの旅が始まる。

突然現れた大魔王エロピーの手によって滅ぼされた楽園「アルル王国」。その王家の血を引く双子の赤ん坊も月日が流れ、15歳の少年となっていた。兄弟は、大魔王打倒と王国再建を心に誓い、伝説の石である「ドラゴンブルーアイズ」を求めて旅立つのであった。

▼ジャンプ、マジックがポイント!!

3つのボタンは、左から剣、ジャンプ、マジックを使用することができる。

剣ボタン使用では、ボタンの連打速度によって通常の振り降ろし、2倍の威力のある、ため振り、剣のスピードが増すスピード振り、という3通りの攻撃が可能になる。

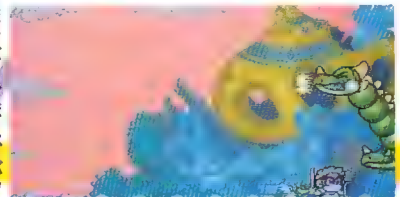
ジャンプボタンは、レバーを上・下に入れることによって、大小のジャンプを使い分けることができる（小ジャンプは、後半面で必要になってくる）。また、壁にくっついてレバーを入れながらボタンを押すと三角飛びができた。

マジックボタンは、4種のマジカルオーブの変化により、ボンバー、ボム、バウンド、タイフーンと、それぞれ異なった特殊攻撃を行うことができる。また、マジックを使うと一定時間無敵の状態になるのだ。しかし、マジカルオーブは、各面に数個しかなく、ショップで補給できるとはいえ慎重に使わざるをえない。

そういえば、高得点を狙う時に有効なマジックの使用方法があったので紹介しておこう。敵が出現する緑色の宝箱にマジック攻撃を当てる。すると中の敵キャラの得点がアップする。マジックに余裕があれば、有効な方法だ。



2人が重なると、強力な協力攻撃ができるぞ！



ガメドラゴンはマヌケ、しゃがんで攻撃をかわせ!!

このゲームでは、ジャンプの使い分けがある程度ゲームクリアに影響するため、その場その場によってレバーを上下に使い分けてジャンプの高さを調整する必要がある。しかし、これといったはまり場所もなく的確な操作を行えば、その場の流れに乗ってクリアできる、とっつきやすく親しみやすいゲームだった。

▼コミカルなキャラが次々と現れる



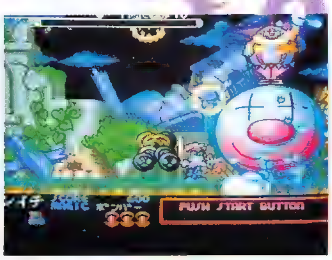
女の子にキスをされ、照れまくる主人公、笑える。

このゲームの売りであるキャラクターは、それぞれに特徴があり個性的である。主人公からして、二等身で可愛く、ネーム入力によって名前をつけることができるので感情移入がしやすい。このネーム入力でキャラクターの基本能力が変化した。10種類あるキャラの能力は、大まかに分けると、攻撃型、魔法型、得点アップ型がある。またネーム入力をしないと、歴代のCPシステムゆかりの名前になってしまう。

敵キャラも、どこか愛嬌があって憎めないし、ボスキャラの名前も強さが感じられない。特に後半面のボスは、何やら怪しげなやつらが多くて笑わせてくれる。完全なシリアス物の多いカプコンゲームの中では、異色の一作だ。（あせぼう）



多くのトラップをクリアし、大魔王をめざすのだ。

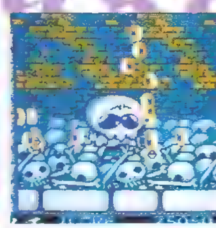


大魔王の攻撃はすごい、その攻撃に耐えろ。



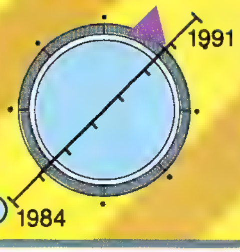
クリアするとヴィジュアル・シーンで魔法をもらえる。



マイキャラのなさけなさが笑える。それにしてもキュラキュラのパンツはくさい？

フシギな世界を冒険だ!! NEMO



ニモ
発売：1990年12月
ジャンル：アクション
画面構成：横画面
任意縦or横スクロール
全7面
操作方法：J.S－8方向移動
B1－ショット
B2－ジャンプ
プレイ人数：2人同時プレイ

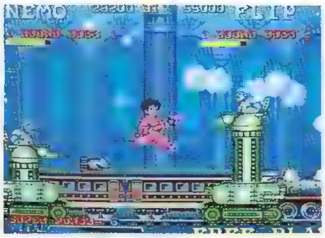
'90年にCPシステム第13弾として発売された「NEMO」は、同名映画の世界を忠実に再現したゲームである。ゲーム内容はオーソドックスな作りのジャンプアクションゲームだが、美しいグラフィックと練られた難度のため一般人・ゲーマー共に受け入れられた作品だ。

▼STORY ～夢の世界で彼は…

ある夜、夢の国スランバーランドから飛行船がやって来た。ひとりの男の子をむかえに…。彼の名はニモ、不思議な国の不思議な冒険。しかし、物語は意外な方向へ…?

▼かわいらしい敵キャラたちをやっつけるんだ!!

このゲームは8方向レバーとショットボタン、ジャンプボタンとなっている。マイキャラは1Pが好奇心と元気でいっぱいの子ニモで、2Pがスランバーランドの住人でいたずら者のフリップ。2人とも可愛らしいキャラである。敵キャラも兵隊やネズミ、子悪魔などこれまた可愛い奴ばかりで、パステルタッチの色調と合わせてこのゲームは女性客にも人気があったようである。

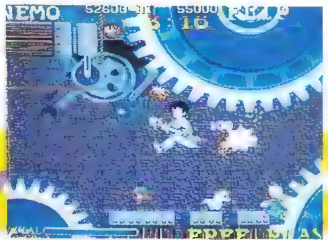

夢の国の冒険のスタート。写真は1面ボスと戦ってる(?)ところ。

また、敵キャラの倒し方もショットで撃ったり頭上にのっかったり、いろいろな倒し方があるにもかかわらず分かりやすいつくりになっていた。

▼アイテムも可愛らしいモノばかりだぞ

このゲームには様々なアイテムが出てくるが、その中でも弥七やモビちゃんはもはやカプコンゲームになくてはならないモノだ。弥七を取ると行えるスーパーアタックは敵をまとめてふっとばす必殺攻撃だし、モビちゃんは赤、白モビから変形モビちゃんまでと様々な種類があり、あきさせない内容だった。

また攻撃アイテム（投げつける物）の木箱やネジなども武器には見えない物だし、体力回復フードは可愛らしいおかし類となっていて、とにかく見た目に楽しいゲームとなっていた。全7面の前半4ステージを明るく、楽しい夢の国を背景にしておき、後半3ステージもおどろおどろしい妖魔の世界を背景にしながらも、あくまでもコミキャラ路線で（敵キャラ、アイテムなど）通したのがいい方向に働いていたと思われる。


2面は歯車などの部品がごちゃごちゃした中を進む。小さな敵キャラに注意が必要。

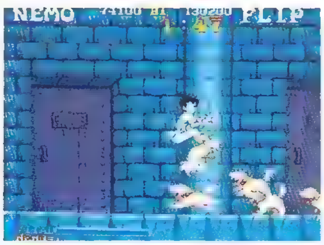

3面ボスに立ち向かうニモ、星を投げつけまくれ!!

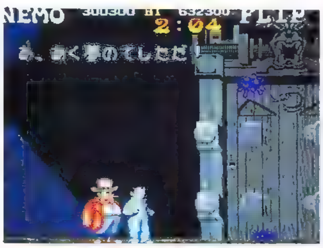

メルヘンチックで女の子向けの面。パステルカラーをうまく使ってる。

▼全体的にしっかりとしたつくりであきがこなかったぞ

このゲームはキャラクターのかわいらしさだけがウリではないぞ!!例えば敵を倒すのにも乗っかりを使って連続してどんどん踏みつけると得点がUPしたり、柱などをよじのぼることができたりと細かい点にも気を使っていることがわかる。

CPシステムの美しいグラフィックを使った映画のように流れる展開のこのゲーム、映画を知ってる人はモチロン、知らない人でも十分に楽しめるキレイな出来のゲームではないだろうか。


犬がキャンキャンと突進しまくる、踏みつけて高得点を狙える。


あ～あ、開けちゃいけないって言ったのに…フリップったらもう。


時間が少なくなるとこのようにモビちゃんが教えてくれるぞ。


通称グラIII、吸いこまれないように反撃だ!!


ついに来たぞ、これがラストボス。口からの攻撃と手が強いがこいつさえ倒せば…。

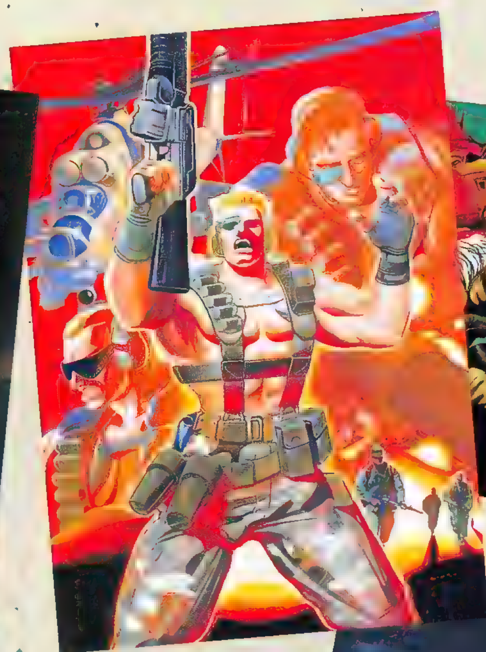
第4章

戦いの中でしか生きられぬ孤独の戦士

ULTIMATE SOLDIER

彼は知らない。自分がどこから来て、どこへ行くのか。何のために戦い、誰のために命をかけるのか…。彼は走り続ける。失った真実と、いつか見た夢の跡を求めて…。





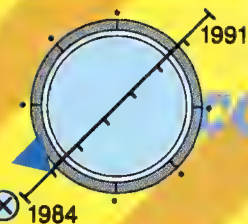






止まれないシューティング

戦場の狼
THE WAY TO VICTORY



戦場の狼
発売　：1985年5月
ジャンル：アクションシューティング
画面構成：縦画面
任意縦スクロール
全8面（ループ）
操作方法：J. S.－8方向
B1－ショット
B2－手榴弾
プレイ人数：1人プレイ

戦場の狼は'85年に発表された。戦争ものでグラフィックがかなりリアルなのがうけて大ヒットした。

また、斜め上から見下ろした画面は当時では珍しくリアルさに拍車をかけていた。

STORY 極秘任務を遂行せよ!

某国ジャングルの奥深く。この秘境の地では激烈なゲリラ戦が展開されていた。特殊訓練を受けた優秀な兵士〝スーパージョー〟。極秘任務を受け、今まさにこの激戦の中に乗り込もうとしている。

極秘任務とは、このジャングルの奥深くから、全世界にその魔の手を広げようとしている悪の軍団を壊滅させることである。

情報によると敵軍本部は難攻不落の要塞で、すでに我が軍の何人ものコマンドーたちが捕虜になっているらしい。

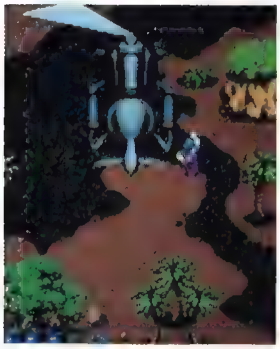
果たして、実行不可能とも思えるこの無謀な任務を遂行できるだろうか!?

ライフルを撃ちまくれ!

プレイヤーは、8方向レバーと2ボタンで操作する。左のボタンでライフル、右のボタンで手榴弾を発射する。ライフルはレバーとの組み合わせで8方向以上の方向に発射することができる。これは、1回のショットで弾が2発発射するようになっていて、そのときにレバーを回すようにプレイヤーを移動することによってできる。

ライフルは無制限に発射できるが、手榴弾は弾数に制限があり連射はできない。また、プレイヤーがどの方向を向いていても、常に前方に発射する。手榴弾は、敵の弾薬箱を取ることによって増やすことができる。

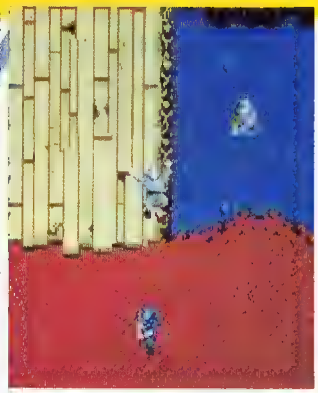
手榴弾は、ライフルでは壊せない敵（トーチカ、トラック、建物の陰にいる敵など）に対して使う。また、爆発範囲は狭いものの歩兵をまとめて吹き飛ばすこともできる。

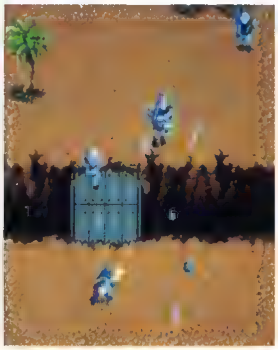

仲間に手を振るスーパー・ジョー。戦士とは孤独である。


敵のジープやバイクの攻撃。一応手榴弾で壊せるが、横から出てくるのでほとんど無理。


防空壕から攻撃してくる敵の兵士。ちなみに、防空壕に落ちるとミス!


レンガでできた橋を突破するスーパー・ジョー。一気に抜けないと難しい。


お、川の中にも敵兵が!この敵は手榴弾でしか倒せない。ちなみに、川に落ちてもミス!


ロケットランチャーの兵士の攻撃。最難関ともいえる場所だ。

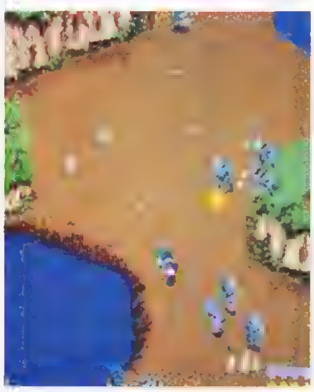
立ち止まるな!強行突破だ!

ゲームは、敵の攻撃をかわして先に進んで行き、エリアの最後の攻撃にある程度耐えると面クリアになる。基本的には4面で構成されていて、それが2パターンあり全8面となっている。8面クリアすると1面に戻るが、難度はあがらない。

各面をクリアすると、ビジュアルのデモがある。ご飯を食べたり、たばこを吸ったりと、戦士の休息といった雰囲気である。このデモも当時としては珍しかったのである。

さて、ゲーム性だが、とにかく立ち止まることが許されない非常に厳しいゲームであるといえる。止まっていると歩兵がライフルを連射してきたり手榴弾でいぶりだそうとしてくるからである。また、アイテムなどは手榴弾の補給くらいしかなく、パワーアップに関するものはいっさいない。最初の状態が最強のようなものなので、難度はかなり高めといえる。

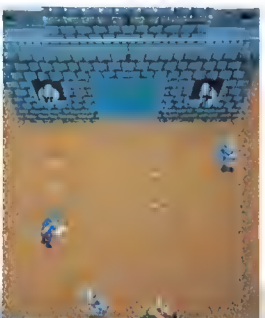
しかし、裏をかえせば「止まらずに敵陣を突破する」ということになり、このゲームの持ち味となっているのである。ひとりの戦士がたくさんの敵を倒していくというのは、主人公をひときわかっこよく見せるのである。


もっと先の面で滑走路に「CAPCOM」の文字が見られるのだが。

狼IIとの最大の違い

続編の「戦場の狼II」と比較すると、「狼」は強行突破していく場面が多いが、「狼II」はどちらかというとパターンをしっかり組み立ててじわじわ進んでいくことが多い。このへんは大きな違いである。

続編ものというだけで避けてしまう人もいるだろうが、先入感で良否を判断するのは、もったいないと思う。「狼」には狼の楽しみ方が、「狼II」には狼IIの楽しみ方があるのではないだろうか?


4面目の要塞。ここの攻撃に耐えれば半周クリアだ!

ULTIMATE SOLDIER
戦場の狼／戦場の狼II



前作に、戦場の狼という作品があるが、この狼IIは、まったくの別ゲームと思っていい。

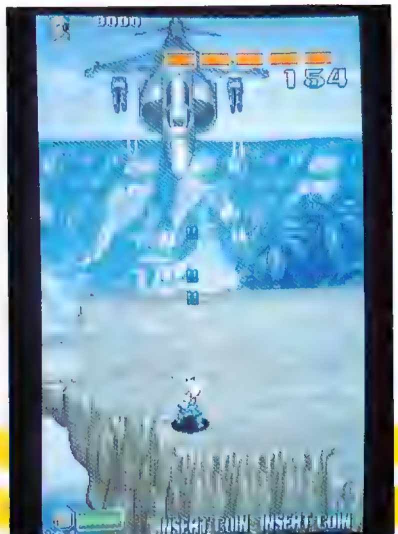
ただ、難攻不落な敵陣の中をライフル片手に走り抜けるというコンセプトは戦場の狼と一緒で、狼IIを名乗るのにふさわしいといえる。

～STORY～ 前大統領を救い出せ!!

19XX年X月。R国において革命派と保守派との対立による軍事クーデターが発生した。時を同じくして軍縮会談に出席するためR国を訪問中であった合衆国前大統領が革命派勢力に拉致されてしまった。

これに対し合衆国側は革命派勢力への刺激を考慮し、前大統領救出のための表面的武力介入を避け、ひそかに選りすぐりの傭兵部隊、ウルフIIフォースの出動を要請した。





状況に応じた武器で難関突破!!

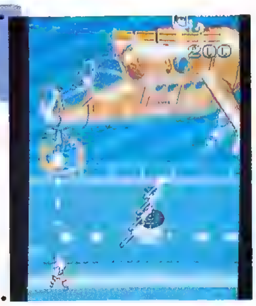
前作とは違い、武器も様々なものが用意されている。扇状に広がる3WAYショット、あらゆるものを焼き払う火炎放射器、威力はないが、最後はとんでもない幅に広がるノーマルショット、爆風が広がり、触れたものにダメージを与え続ける最強のグレネードランチャー。

また、最初は3発持っている、メガクラッシュ。これはほかのゲームでいう、ボンバーに相当するものだ。途中でアイテムとして拾うか、ステージクリア時に3発以下でないと増えることはないので、使う場所を考えなければならない。



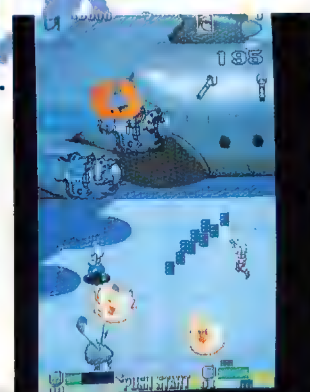
乗り物を奪って反撃開始だ!!

このゲームには〝ENTER〟と表示されているところで敵の乗り物を奪うことができる。ジープや小型水上艇、なんと敵巨大戦車から戦艦に設置された機銃まで奪い取ってしまう。これらの乗り物に乗ると一定の耐久力の範囲内で敵弾から身を守ることができる。様々な武器に精通しているウルフIIフォースのメンバーでなければ、こうまでは扱えないだろう。









キャラクターの細かさが光る

戦場の狼IIでは、CPシステムの容量を駆使して、キャラクターに細かい動きをさせている。水中から出てきて、ふところからナイフを出して刺したり、銃を撃つ衝撃で体がふるえたり…とにかくキャラクター一人一人が生きてるように動いてくれる。

演出面も凝っていて、ガケが突然くずれたり、見回りに来たジープとハチ合わせになったり、行き止まりの絶壁の下からハリアーが浮上してきたり、線路を高速移動しながらの超巨大列車砲との戦いなど…

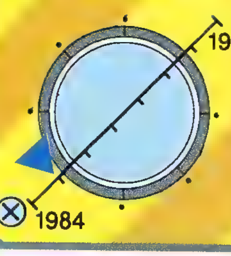
狼IIといえば忘れられないのが、プレイヤーキャラの銃の撃ち方。片手で低く腰溜めに大型のライフルを構えて、左手は外側に広げる、あの撃ち方。あのカッコイイ銃の持ち方を見ただけで、「このゲーム、やるしかねぇー」と思ったものだ（あれは、今までのどのキャラクターよりもシブイ。全ゲームキャラ中、彼以上にライフルの似合う男は存在しない!!）。

スコアカンストを目指すもよし、弱い武器でクリアするもよし、いろいろな遊び方ができるゲームだ。

（FRS・N，O）

ガンこそ力!!ガンこそ法律

GUN.SMOKE



ガンスモーク
発売　：1985年11月
ジャンル：シューティング
画面構成：縦画面
強制縦スクロール
全10面
操作方法：J.S.－8方向移動
B1－左ショット
B2－正面ショット
B3－右ショット
プレイ人数：1人プレイ

悪事の限りを尽くす無法者たち。その首にかけられた賞金を目あてに町に流れてくるガンマン…。西部劇の世界がそのままゲーム化された、カプコン初期の名作だ。

一見するとアクションゲームのようでもあるが、内容は実によく工夫されたシューティングゲーム。3つあるボタンも、すべてショットボタンで弾の方向が違うという、一風変わった作りである。では、この、見た目は地味でも中身はひと癖もふた癖もあるウエスタンの世界を紹介していこう。



ゲームスタート時、これから相手にする賞金首の10人の顔が次々と表示されていく。

▼▼▼賞金目当て? 平和を救めて? 主人公ビリーは立ち上がった!!

数年前まで、ゴールドラッシュで賑わっていたこの街も盗賊に砂金を狙われ、殺戮が繰り返されていた。

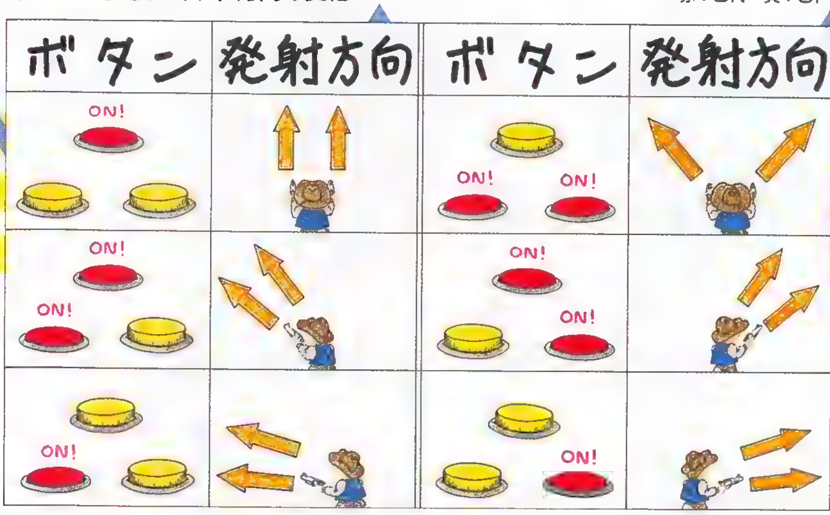
平和を望む市民は血の出る思いで砂金を出し合い盗賊の頭に賞金をかけた。

この時わずか21歳のビリーは勇敢にも、たった1人でこの街を救おうと立ち上がった。果たして、この街に平和は訪れるのであろうか!?


これらのタルを壊すと数々のアイテムが。

ボタンによるショット方向の変化

赤：ON　黄：OFF




5面ボスのPIG JOE。口から火を吹く。前半面での難関だ。

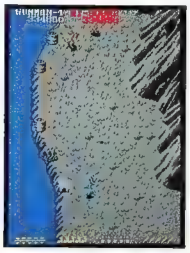
▼▼▼3ボタンを使いこなす すべてはそこから始まる

操作方法は8方向レバーと3ボタン。ボタンはどれもショットボタンで、中央のボタンで前方発射、左のボタンで左方向へ発射、右のボタンで右方向へ弾を発射する。この3つのボタンの組み合わせで、主人公ビリーはさまざまな方向へ銃を撃つことができる。詳しい説明は図を見ていただきたい。

▼▼▼ザコ一匹にも気が抜けない 緊張の連続!

このゲームを面白くしているのは、たとえザコ一匹であろうと「逃がしたら死ぬっ!」という緊張感である。この緊張感はステージボスまで続き、いい意味でプレイヤーの気をひきしめてくれる。ではなぜそこまで緊張するのか？ それは、プレイヤーが敵の弾や体当たり、爆弾などを一発でもくらうとOUTだからだが、それだけではない。

プレイヤーが多方向へ攻撃可能なことからもわかるように、敵はどこから出現するのかわからない。しかも、アルゴリズム（行動パターン）が非常に巧妙に組まれていて、プレイヤーに対し一定距離まで近づくと、まるでこちらの攻撃をよけるかのごとく移動するザコや、マシンガンを撃ちまくって逃げていく敵など、目を離せない奴ばかりなのだ。もちろんボスも例外ではない。癖のある動きをする奴ばかり。


心強い味方、"馬"だ。耐久力がありバリア代わりになる。

▼▼▼忘れてはならない「馬」やおなじみ弥七なども出演

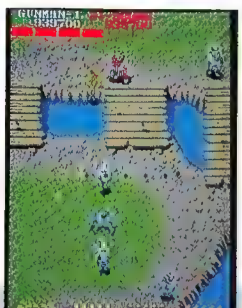
今ではもうすっかりおなじみの隠れキャラ、弥七や佐吉にホルスタインといったアイテムキャラもしっかり登場。画面内にたくさん転がっているタルを壊すとパワーUPアイテムが出現するのだが、中にはこういったスペシャルアイテムが入っていることもあるので壊すのが楽しくなる。

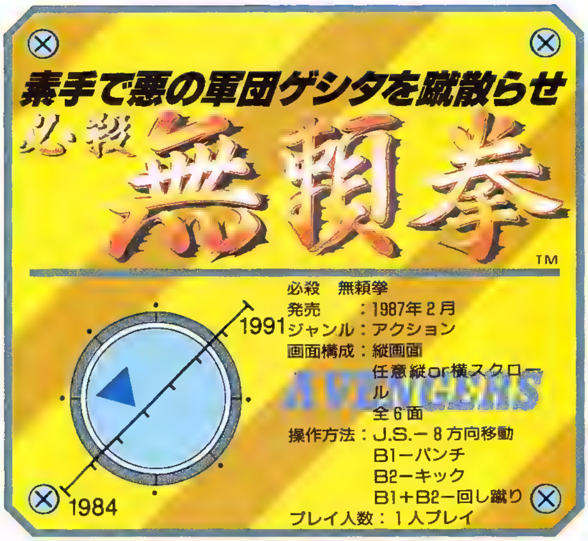
中でも重要なアイテムとして「馬」があり、取ると白馬が出現。プレイヤーはこの白馬にまたがって無法者と戦うのだ。馬は耐久力を2発分持っているので、馬さえあれば正に百人力、もとい百万馬力なのだ。

（KAL）


通常面の3倍も長いインディアンステージ。ザコの攻撃がキビシイ。この面で諦めた人も多い。


うお〜、牛だ、牛を狙えっ!!


最後の対決、相手は大悪党ウィンゲイトファミリーだ。親父も



必殺無頼拳は、縦スクロールという点が変わっているが、カプコンらしい硬派の格闘ゲームだ。街を、荒野を密林を、荒らくれ者どもを蹴散らして進んでいく。各ステージには個性的なボスキャラたちがひかえている。

発売当初、出回り台数が少なかったのでこのゲームの内容についてくわしく知らない人も多いかもしれない。ザコ敵がしつこくしてうっとうしく感じてしまうのが残念だが、その点を除けば十分楽しめる格闘ゲームだと思う。

▼STORY ゲシタの陰謀

さすらいの旅を続ける風来坊リュウとコウ。彼らの故郷である"パラダイスシティ"はゲシタ一味に制圧され、街の女たちはゲシタの宮殿へと連れ去られていった。それを知った彼らは、街に再び平和を取り戻すためゲシタに戦いを挑むのであった。

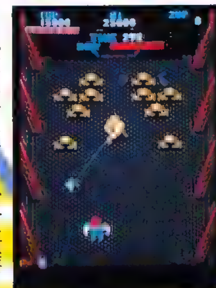

隠れボーナスステージ。ザコを倒しバーテンを助けると手裏剣をくれる。

▼操作方法～拳と足技が頼り

8方向レバー、2ボタンで操作する。Aボタンがパンチ、Bボタンがキック、両方同時に押すと回し蹴りが出る。

パンチはリーチが短いが比較的連打が速い。ボスなどに連続してダメージを与える場合に使うこともある。また、手裏剣と手榴弾を手に入れたときに、Aボタンを押すとパンチのかわりに投げてくれる。

キックはパンチと威力は同じだが、リーチが若干長い。通常ザコ敵と戦うときはキックを使っていく。


1面ボスのホーガンは鉄球を伸ばした隙に近づかないと倒せない。

パンチ、キック以上に重要になってくるのは2つボタン同時押しの回し蹴りだ。回し蹴りを出している最中は動けないが、一回転して近くの敵をふっとばしてくれる。いくら使っても体力を消耗するわけではないし、威力もあるので重宝する。

また、敵につかまったときにレバーをガチャガチャ振ると振りほどくことができるテクニックがある。ザコ敵につかまったらこうして振りほどくのだが、1回つかまれると連続してつかまれやすく、ただレバーをガチャガチャやりつつボタンをたたくだけになりがちだ。

この点が少し爽快感に欠ける。一撃で近くの敵を一掃できるような技があったらもっと面白くなったことだろう。


カプコンには珍しい女の敵、サイ投げ女のチャクラン。

▼全6STAGEの構成だ

STAGE1は「サウス・パラダイスシティ」。街中には手下、デッカーが大勢いる。酒場のバーテンを助けると手裏剣をくれる。ボスは鉄球男ホーガンだ。

STAGE2はパラダイス地区の中央部、「パラダイスシティ」。シティの中のチャイニーズタウンが舞台だ。ボスは3人に分身するマーボー・ロン。

STAGE3は「ノースパラダイスシティ」から山間部へと向かう街道だ。地中からはアリジゴクンという敵も出現。ボスはマンボ。柵の中で反射玉を吐いてくる。

STAGE4はメリー山のガラガラ峠。落石も多い所だ。ボスのガイアとは吊り橋の上で決闘することになる。

STAGE5は密林地帯に入る。古代遺跡の中、ヘビが襲ってくる。ボスもヘビ使いで、沼から飛び出してくる。

最終ステージはメリー山の頂上のゲシタの宮殿だ。宮殿の奥には、格闘技の達人ゲシタが控えている。このゲシタを倒すと1周クリアだ。2周クリアするとゲームエンドとなる。

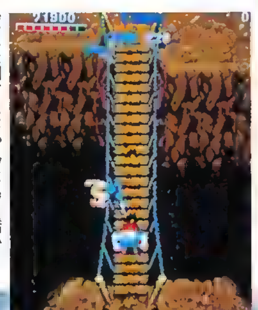
故郷を踏みにじったゲシタ軍団を倒すため、素手で多くの敵に挑んでいく。こういう設定は最近の格闘ゲームに似ていて、カプコンの伝統を感じさせてくれるゲームだ。

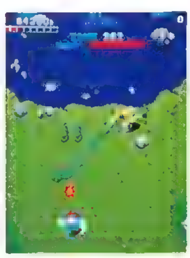
（石井ぜんじ）


3人のうち一人だけが本体。点滅しないのが本物だ。

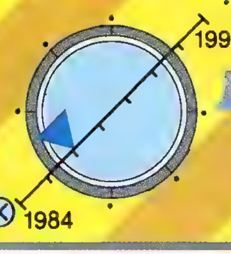

反射ボールがやっかい。近づいてパンチの連打連打！


ゲシタ登場。ジャンピングサマーソルトは強いぞ。


ボスを倒すとちゃんと吊り橋から落ちていってやられてくれる。


ヘビ使いのスネーキングはヘビを巧みに操ってくる。





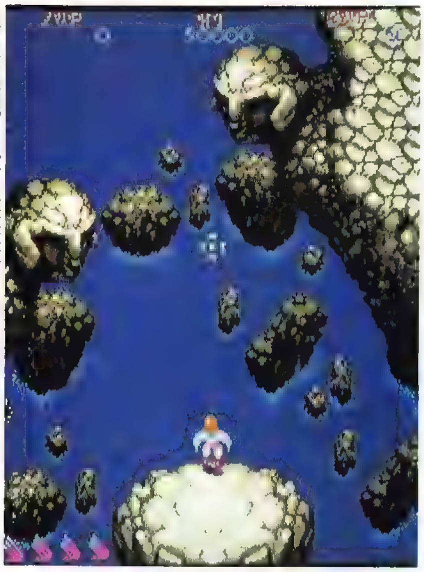
- アレスの翼
- 発売　：1986年11月
- ジャンル：シューティング
- 画面構成：縦画面
  強制縦&任意横スクロール
  全5面（ループ）
- 操作方法：J.S.－8方向移動
  B1－ショット
  B2－ボムorジャンプ
- プレイ人数：2人同時プレイ

一つのゲームの中に「縦スクロールシューティング」と「横スクロールシューティング」、それに「横スクロールアクション」が混在することで注目を集めたファンタジー系シューティングゲームだ。ただし内容はオーソドックスなパワーUP型のゲームで、特に複雑なルールや操作方法もなく、すんなりとプレイすることが可能な作品。

神話とテクノロジーの対決 神は人類に翼を与えた

人類が異星人のもたらした巨大コンピュータ〝ダーク〟によって古代文明から超未来文明へと変革を遂げようとした時、突如として〝ダーク〟が狂いだした。人々は次々と殺され、人類は正に滅亡の危機に瀕した――。

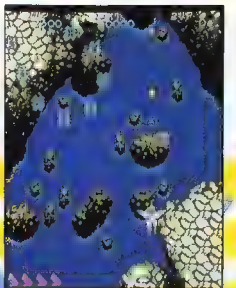
それを悲しんだ軍神アレスは、2人の若者に愛と勇気の翼を与え、人類の未来を託した。もう時間はない。〝ダーク〟を破壊するのだ！飛び立て伝説の戦士たち!!


飛び立つ瞬間。これから強大な敵との闘いが始まる。

実にスタンダード操作説明を見なくてもOK!

8方向レバーでプレイヤーを操作。ボタン1でショットを発射。ボタン2で地上にボムを投下する。このボムで地上ドームを破壊し、出現するPOWを取ってパワーUPしていくのだ。パワーUPするのはショットのみで、ボムに変化はない。前方ショット→ワイド→貫通弾という形で進化していく。と、ここまでは縦スクロール時の操作方法を説明してきたが、次は横スクロール時の操作方法を説明しよう。

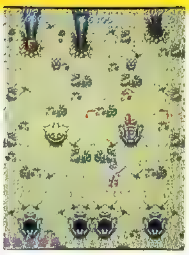
レバーとボタン1の使い方は縦スクロール時と同じ。違いがあるのはボタン2だ。縦スクロール時にはボム投下に使用したが、横スクロール時はジャンプボタンとなり、地上を這う敵やトラップを回避するのに使用する。ということは、縦スクロール時はシューティングゲームだったのが、横スクロールの時にはアクションゲームになるわけだ。でもそれほど違和感は感じないので、操作性に問題はない。


編隊を全滅させてパワーUPアイテムを回収。

ゲームは縦・横交互に進行、ボーナスエリアもあるぞ!

初めは縦スクロールのシューティング面。パワーUPを主な目的としたステージだ。この縦スクロール面で地上に出現する巨大人面像の口に吸い込まれると（近づかなければ吸い込まれない）、普段はプレイしなくてすむ余計な横スクロール面をやらされることになる。同じように地上物を破壊していると、「ラッキーゾーン」への入り口が開く時もある。ここは同じ横スクロールでも、プレイヤーが飛行しているため、ボタン2のジャンプは使用しない。このステージでは、散在する宝箱を取ってスコアUPを狙うのだ。また、壁を撃っていると、POWや敵が出現することもあるぞ。

縦スクロール面の最後に待ち構えている地上像（動物の像）を破壊すると、ようやく本番の横スクロール面の始まりだ。使いわけ、ショットとジャンプを使いわけ、ラストに出現するボスを破壊すればステージクリアだ。

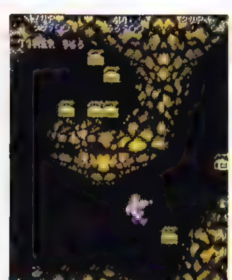

地上の敵は、爆弾投下で倒す。


この巨大顔面像に近づくと吸い込まれるので注意だ。

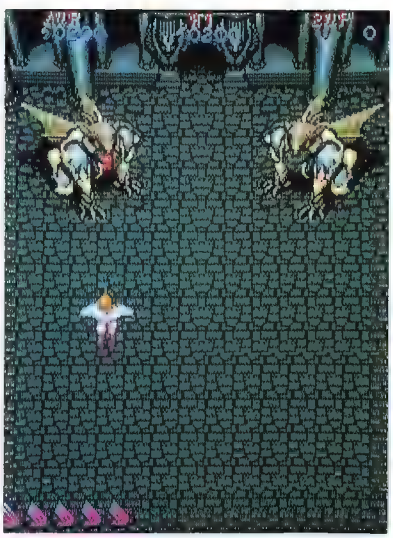
最後に余談になるが、プレイヤーの名前を覚えている人はいるだろうか？1P（女性）がミシェル・ハートで2P（男性）はケビン・ウォーカーだ。忘れないようにしよう。

（KAL）


巨大顔面像に吸い込まれると、この横スクロールステージをやらされる。ラストに待つボスを倒して脱出だ。


ここは、ラッキーゾーン。宝箱（点数）を取りまくれ。敵に注意。


翼の形をした地上物を破壊するとボーナスが出現。


空中ステージ最後を守る守護像。こいつを破壊して建造物内部へ侵入。


内部がこれだ。最奥部に待つコンピュータを破壊すれば1周クリアだ。

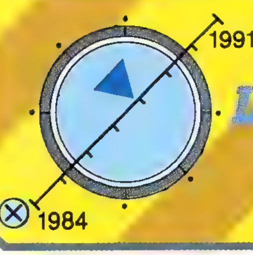
このゲームの大きな特徴として、地上ステージと、空中ステージが設けてあるということ。地上ステージでは、地上を車型のマシンで走り、地上の敵と戦闘をし、空中ステージでは、車から飛行機に変形し、空中の敵と戦闘をするのだ。これは1人用でプレイするときの形だ。

2人同時プレイとなると少し内容が変わってくる。空中ステージは、今までと変わらず空中の敵との戦闘だが、地上ステージが始まると、どちらが空中または地上を担当するのかを選択するのだ。そしてスタートすると、1人用では地上の敵しかでないはずが、2人用では、空中にも敵がでてくるのだ。どちらかというと空中のほうを選んだほうが易しいみたいなので、初心者は空中を選んだほうがいいだろう。

とにかく硬い敵が多いので、バリバリ撃っていくカプコンらしい硬派なシューティングである。

空中、地上を分担できる!

LAST DUEL



ラスト・デュエル
発売：1988年7月
ジャンル：シューティング
画面構成：縦画面
強制縦スクロール
全画面
操作方法：J.S.－8方向移動
B1－ショット
B2－ジャンプ(地上)
ローリング(空中)
プレイ人数：2人同時プレイ

STORY 「女王シータを救え!」

宇宙暦2012年、バキュラ星を支配したガルデン族は、バキュラ星と双子星のミューにも魔の手をのばし、ミューの女王「シータ」を奪い去っていった。

「選ばれし、ミューの戦士たちよ、女王シータを救出するのだ!」



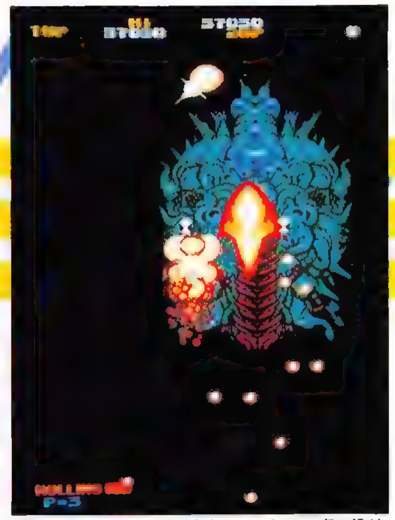
さあシータ姫を助けるべくマシンに乗り込むのであった。GO。

カプコンらしい?シューティングだね

「硬い」「撃ち込む」という要素が多いため、特殊装置に頼る面が多くなる。いかにもカプコン(硬派)って感じだね。



走行形態ではジャンプ／ 道がないところで使用。



飛行形態ではローリングが武器となる。突っ込め。

ちょっと意外なのが、女性キャラがでてくるところかな。シータ姫が、捕まって助けを求める絵がでるのだが、これがまたねえ、うんうん、カプコンにしては露出してるんだな。当時、けっこう反響があったように記憶している。

もはや定番? パワーアップアイテム

カプコンのシューティング系のパワーアップは、共通していることが多いのでわかりやすくていいというところがある。

3WAY、AUTO、ドリル弾の3種類のショットは、アイテムを取ることで変更が可能。これにミサイルというパワーアップもあり、3段階目まで上げると誘導弾にすることができるのだ。一番使えるショットは広角に撃てる3WAYだろう。



形態が変わるとき、自機のどアップが見れる。これが飛行形態。



そしてこれが走行形態だ。変化する過程もちゃんとあるぞ／

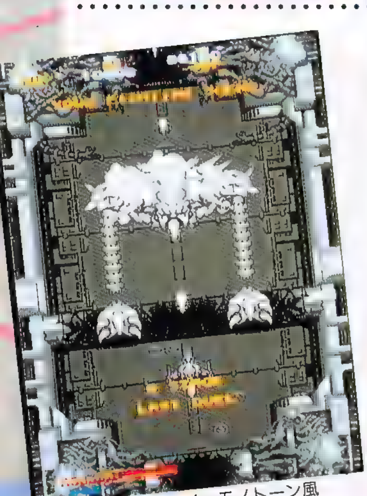
いざというときに役立つ! 特殊能力ボタン

プレイヤーに有利な装置がある。地上、空中ステージで別々に存在するジャンプボタンと、バリアボタンだ。一種の緊急回避ボタンなのだ。上手に使えば危険が少なくなること間違いなしだ。

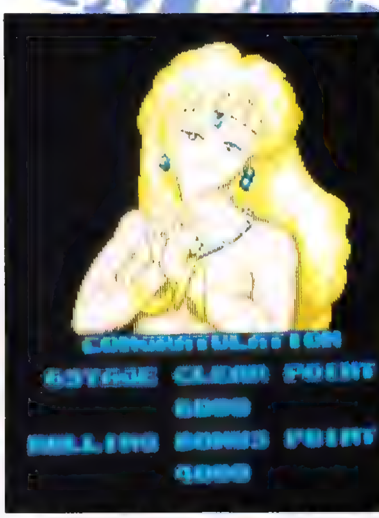
この能力は、右ボタンを押すことで使用可能になる。地上ステージでは谷間や敵が目前にいるときなどに使用すれば、飛び越えることができ、空中ステージでは、危険なとき(敵の弾に押されたときなど)使用すれば、バリアを張ることができるのだ。

あとはどこまでよけられるかだね!

(ずるずる)



これがすごい／ モノトーン風の絵で回想シーンへ。やるなあ。



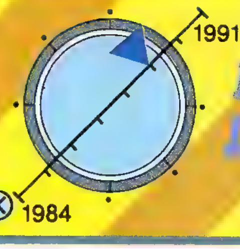
1周クリアをすると、シータ姫のお礼がきけるぞ。



ああ〜っ／ シ、シータ姫／ 今すぐ助けますよ。

スピードにかける男、二人

MAD GEAR



マッド・ギア
発売日：1989年２月
ジャンル：レース
画面構成：縦画面
　　　　　強制縦スクロール
　　　　　全９面
操作方法：J.S.－上
　　　　　　　下ブレーキ
　　　　　　　左右移動
　　　　　B１－ジャンプ
プレイ人数：１人プレイ

誰もが一度は思うスピードへの憧れを、簡単に味わうことのできる「マッド・ギア」は'89年に発売された、縦スクロールのカーレースゲームである。このゲームは、全体的に単調になりやすいゲーム展開を持ち合わせているが、次々に起こるハプニングや、トラップなどの演出効果で、ゲームを盛り上げている。

ストーリー 栄光のゴールへ向かって

モータースポーツ界の名声をほしいままにしている男〝スネーク〟。彼の走りは常人のものではなく、光のごとき速さであった。今その光の速さに、神のごときテクニックで対抗しようとする一人の青年〝マッド・ギア〟が現れた。彼はスネークを制して、栄光をその手につかむために、ゴールを目指して突き進むのであった。


F-1はスピードは速いけど注意が必要。片輪走行はいいね。

スピードは命、しかしエネルギー補給は確実に！

操作は、８方向レバーによる車両移動と、ボタンによるジャンプがあり、８方向レバーの上でスピードUP、下でブレーキをかけることができる。また、ブレーキは空中でも使用可能であり、移動の際の微調節を行うこともできる。ジャンプは道が切れた場所で使うのであるが、その飛距離を知っておかないと場所によっては失敗する所があった。さらに、ジャンプは、自分と同レベルの車両を踏みつぶすことのできる唯一の攻撃方法であり、やっていて気持ちのスキッとする瞬間であった。F-1時には左、もしくは、右にレバーを入れ続けることによって片輪走行ができ、障害物をよけるのに重宝した。以上基本操作はこんなものだが、ゲームを続けるにはエネルギーが必要であり、エネルギータンクの補給は的確に行わなくてはいけないだろう。


バランスのとれたこのマシン、安定性があるぞ。


スピードは遅いが耐久力はなかなかのものだ。


敵キャラは変なやつが多く、中にはターミネーターがいるぞ。


ゴール、この瞬間がたまらない。

気分はまるでキャノンボーラー

マイキャラは、最速のマシンであるF-1、バランスのとれたポルシェ959、最強の耐久力を誇るコンボイと、３種類の車から選択できる。それぞれ一長一短があるので、よく考えて選びたいところだ。

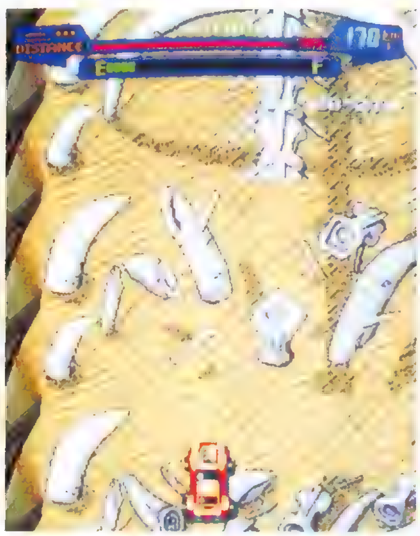
敵キャラで一番目を引くのが、ライバルのスネークで、青のテスタロッサを駆り、プレイヤーと熱い火花を散らす。他に、TNT・カー、ビックフッド、ポルシェ930、ランドバギーなどが登場し、その運転手たちの設定を見ると、映画「キャノンボール」を思わせるようなやつらで、けっこう笑わせてくれる。

ステージは９つあり、それぞれ、普通では考えられないような、独特なコースになっている。そして、それぞれのステージでクリアタイムによりボーナスが変わるため、できるだけ速くゴールを駆け抜けたいものだ。

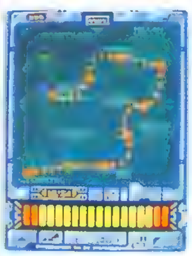
このゲームは本来スピード命であり、エネルギーゲージの減りに気をつけながら、さまざまな、妨害が行われる中を、その場に応じて、レバーとボタンで対応しなくてはならないタイムトライアルゲームである。このゲームは前年発売されたF-1ドリームと並んでカプコンのレースゲームへの愛着を感じさせる一作ではないだろうか。

（byあせぼう）


ジャンプの瞬間、一瞬ドキッとする？


敵を踏みつけるこの感覚が忘れられず病みつきになるぞ。


このエネルギー補給を確実にやっておかないと…。


最終目的地。これで、戦いは終わった。


感動のシーン。キミは覚えているか？　えっ見たことない？

第５章

彩られた夢と はるかなる希望を胸に秘め

PUBLIC FAVER

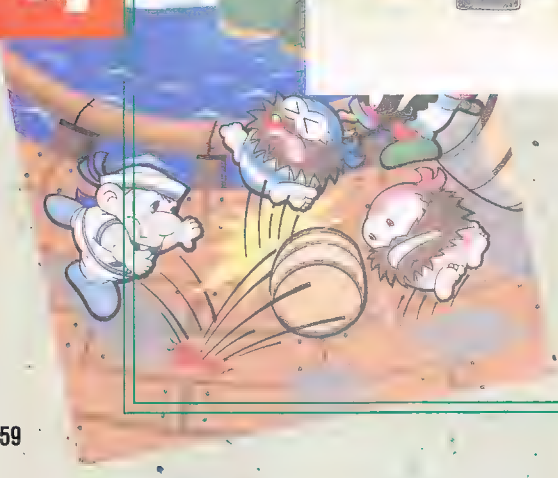
たとえかなわぬ夢だとしても、夢を見続け、歩き続けていきたい。誰も皆、自分自身を追い求め、真実と闘いながら生きて行く。明日への希望と未来を信じて…。









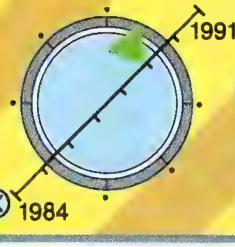




アドベンチャークイズ

CAPCOM WORLD

お姫様はものしり野郎がお好き



アドベンチャークイズ
CAPCOM WORLD
発売　　：1989年11月
ジャンル：クイズ
画面構成：横画面
　　　　　固定画面
操作方法：B1ー解答決定
　　　　　B2ー解答決定
　　　　　B3ー解答決定
　　　　　B4ー解答決定
プレイ人数：2人同時プレイ

今やどこのゲーセンに行っても必ず置いてあるクイズゲーム。このジャンルを確立したのが「CAPCOM WORLD」である。

スゴロクとクイズを合わせた分かりやすいゲーム性で、一般層にも広く受け入れられた。



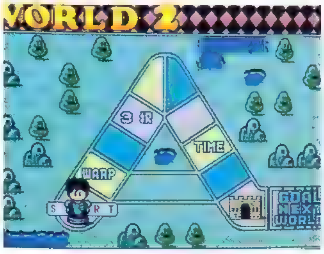
これがスゴロク画面。形がPだからここは3面だね。

▼STORY プロローグ

ここは平和の国カプコン王国。何の疑問も持つことなく幸福な毎日を送る人々が住む国。ところが…。

ある日突然あらわれた盗賊たちに王女様が連れ去られてしまった！なぜ!?だれが!?どうして!?…国中が不信感で満たされてしまった。

調査の結果、カプコン王国には6つのワールドがあり、その6つ目のワールドに王女様がとらわれていることも判明した。それぞれのワールドにはボス敵がいてやつらを倒さないと先へは進めないぞ！



ここは2面、1がでればWARPだ。

君の知力と時の運を使って無事王女様を助け出してくれ。

▼なつかしのキャラが君を迎え撃つ

コマ数カードを選んで進んでいく。途中のコマにはラッキーポイントと呼ばれるものがある。考えるタイムが長くなる「TIME」、解答群の減る「2択」「3択」が全面に、「WARP」がワールド2のみにある。



やった！3択ポイントだ。このころはまだ貴重な存在だったか？

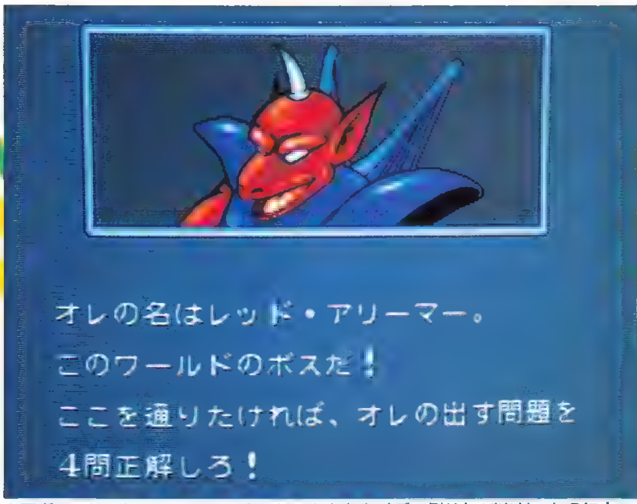
各ワールドの最後に、昔のカプコンゲームに登場したキャラが待ち構えている。

●1面　レッドアリーマー
2面　ドクターワイリー
3面　モビちゃん
4面　いで洋介
5面　名なしの超戦士
6面　Mr.T

なお、6面のMr.Tは誰かに似ている。

ボスのところではジャンルセレクトをすることができる。「マンガ・アニメ」、「芸能・音楽」、「スポーツ」、「昔話・童謡」、「グルメ」、「ことわざ」、「社会・経済」、「歴史」、「文学」、「動物」、「映画」、「文系」、「理系」、「ノンセクション」などがある。

ワールド途中のクイズではジャンルセレクトができないので、ボスのところよりも難しかった。逆にボスのところがボーナス面のような感じになっている（と思ったのは、私だけではないハズ）。



1面ボスのレッドアリーマー。魔界村のときもクイズで倒せれば楽だったのに！



この有名なセリフをくれちゃうなんて、太っ腹だね！。

▼1人より2人がいいさ2人より…

このゲームは1人で黙々とやり込んでクリアするのもよいが、私は何人か気の合う仲間と一緒にやるほうが好きである。たとえ自分が知らなくても、誰かが知っていればおてつきが自然と減り、どんどん先のほうに進んで、長く遊ぶことができる。そうすることで多くの問題が覚えられる。

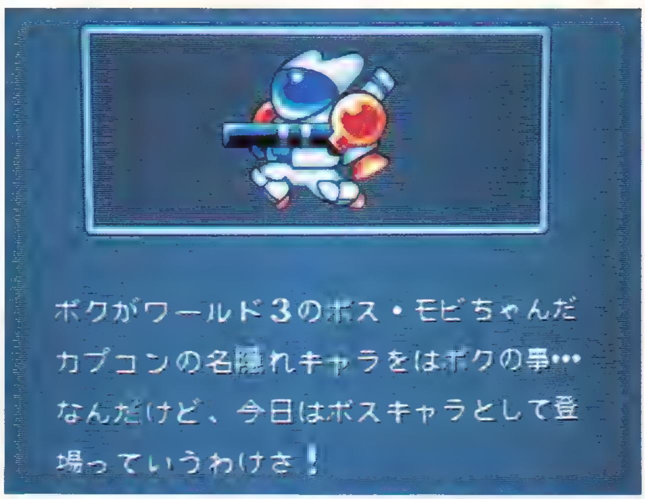


そして最終面ボスのMR・T、何のために姫をさらったの？

私の場合はこのようにして問題を覚えつつ、何回か数人の仲間とコンティニューしながらクリアしているうちに、コンティニューの回数が減っていき、結局1コインクリアしてしまった。

この「CAPCOM WORLD」を語らずにクイズゲームは語れないほど、大きな役割を果たしたゲームである。

（いなりん）

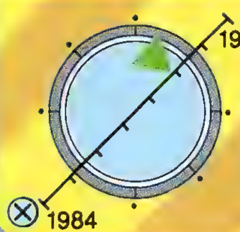


3面ボスは、カプコン名物キャラのモビちゃんだ！随分と偉くなったものだね〜。

ハテナ?の大冒険

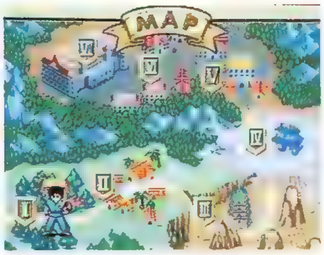
アドベンチャークイズ2

アドベンチャークイズ第2弾!!



ハテナ?の大冒険
　アドベンチャークイズ2
発売　　：1990年3月
ジャンル：クイズ
画面構成：横画面
　　　　　固定画面
操作方法：B1—解答決定
　　　　　B2—解答決定
　　　　　B3—解答決定
　　　　　B4—解答決定
プレイ人数：2人同時プレイ可能

前作「カプコンワールド」が好評だったからなのかはわからないが、4カ月後にこの「ハテナ?の大冒険」が発売された。前作に続いてすごろく形式なのだが新たなイベントやジャンルクイズなどが入っている。



これが「ハテナ」の世界だ!そこではさっそく出発!!

▼~STORY~

昔むかしのこと。都で行われる天下一問答会に出場するために旅している若者が一人。

名前はハテナ。彼の真の目的はこの世にあるあらゆる知恵を得ることである。

この天下一問答会の勝利品は〝知恵の実〟と呼ばれる実で、この実を一粒食べるごとに万人の知恵が得られると言われている。しかし都までの道のりは遠く、途中数々の敵を倒さなければいけない。さて結末やいかに?

▼▼修業を積んで問答会を勝ち抜け!

ステージは全7ステージで6ステージまでが修業編、7ステージが問答会編。最終ステージでは4人+1の敵を倒すとエンディングとなる。

キャラクターは前作よりもリアルになり、また、各ステージのボスはこのゲームオリジナルのキャラになり、また、ステージの途中に中ボスがいて、ここでは「なぞなぞ」をすることができる。

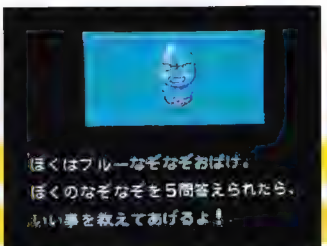
すごろくモードのコマ数決定カードの中にラッキーカードが加わった。

・おてつき+1カード
・ノルマー1カード
・ボーナスカード
（千点、五千点、一万点）
・ラストチャンスカード
・復活カード

なお、ラストチャンスカードと復活カードはポイントクリアすると効力がなくなる。



こちらはスゴロク画面。前作の流れを受け継いでるね。



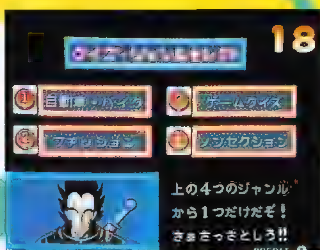
途中に現れる中ボス。なぞなぞはあせるとわからないぞ。

▼▼ゲームクイズは得意中の得意?

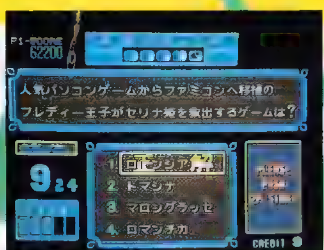
「ハテナ?の大冒険」でも前作と同じように、ボスステージでジャンルセレクトができる。また、中ボスステージで「なぞなぞ」をしないときもジャンルセレクトができる。前作で人気のあった10ジャンル+新たに10ジャンルの全20ジャンルで、新しく「ギャンブル」、「マスコミ」、「ゲーム」、「ファッション」、「株と経済」、「なぞなぞ」、「自動車」、「バイク」、「方言」が加わった。



やったー、一番最初からLUCKYカードが出たよ。こいつははなから縁起がいいね、このままクリアか?



今やおなじみの「ゲームクイズ」はこのゲームで初登場。



そしてこちらはクイズ画面。この手の問題はラクちんだよね。

▼▼新しいクイズゲームが とりあえず やってみよう!

前作がヒットしていたし、発売間隔が短かったこともあって割とみんなプレイしたものだが、ゲームシステムなどあまり変化も見られず前作を超えるまでには至らなかった。

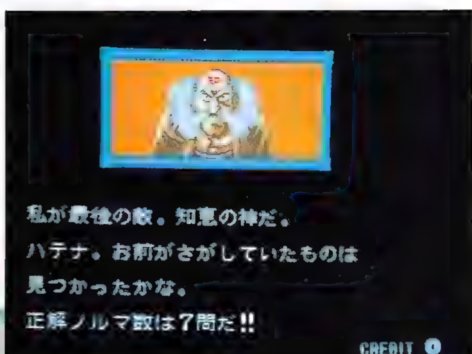
私個人としては、クリアするのを目的に（決してそれだけではないが）ゲームをプレイすることが多いのだが、「ハテナ?の大冒険」では中ボスでジャンルセレクトできるし、ラッキーカードで思わぬ恩恵を受けられることもあるので、その点クリアは楽だと思う。

また、前作ほど人を引き付けるものはなかったが、そこそこヒットしていたということはゲームバランスなど良かったためではないだろうか。

ちなみに「ハテナ?の大冒険」は「はてなはてなのだいぼうけん」と読むってことは知ってるよね。（いなりん）



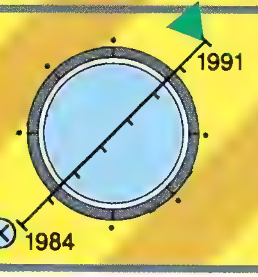
とうとう天下一問答会にやって来た。この4人と一人ずつ戦って勝ち残らなくてはいけない!



最後の敵が登場。こいつを倒せば知恵の実が君のものに!

クイズ 殿様の野望

天下を賭けた戦いが今、始まる…



クイズ殿様の野望
発売　：1991年1月
ジャンル：クイズ
画面構成：横画面、固定画面
操作方法：B1ー解答決定
B2ー解答決定
B3ー解答決定
B4ー解答決定
プレイ人数：2人同時プレイ

カプコンクイズゲーム第3弾として発売された「クイズ殿様の野望」は、国盗りシミュレーションとクイズが合体した新しいタイプのクイズゲームである。

大河ドラマなどでおなじみの、16世紀中頃の日本の戦国時代を舞台にプレイヤーは戦国大名となって天下統一を目指す。

プレイヤーが他の国に攻め込んだり、コンピュータ国に攻撃された場合にクイズとなり、ゲームクリアの条件はマップ上にある国をすべて自分の領土とすればクリア。

▼▼個性豊かな8大名!

プレイヤーはゲームスタート時に当時の有力大名8人のなかから1人自分の担当する大名をセレクトする。8大名それぞれがクイズに対する特性を持っている。

・織田信長…3択クイズになり易い。
・徳川家康…お手付き数が増え易い。
・武田信玄…2択クイズになり易い。
・上杉謙信…ジャンルセレクトが出易い。
・北条氏康…ジャンルセレクトが出易い。
・毛利元就…2択クイズになり易い。
・三好長慶…ジャンルセレクトまたは3択クイズになり易い。
・長宗我部元親…ジャンルセレクトが出易い。

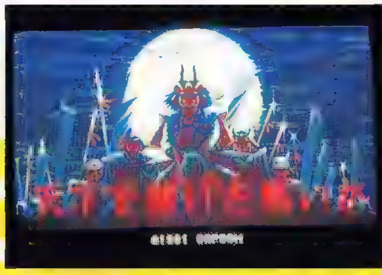
また2人同時プレイ時は、2Pは1P（大名）配下の武将を担当することになる。

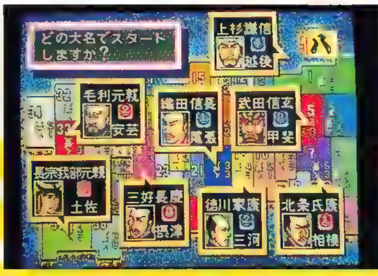
▼▼クリアまでの道のりは無限大!

プレイヤーは次に攻める国を最大8つの中から選ぶことができる。国によってクイズのノルマ数が異なるので、次のクイズのノルマ数を自分で決められるようなものだ。弱い国から攻めたり、お手付き数がたまったら敢えて強い国を攻めるなどの選択が可能なのである。

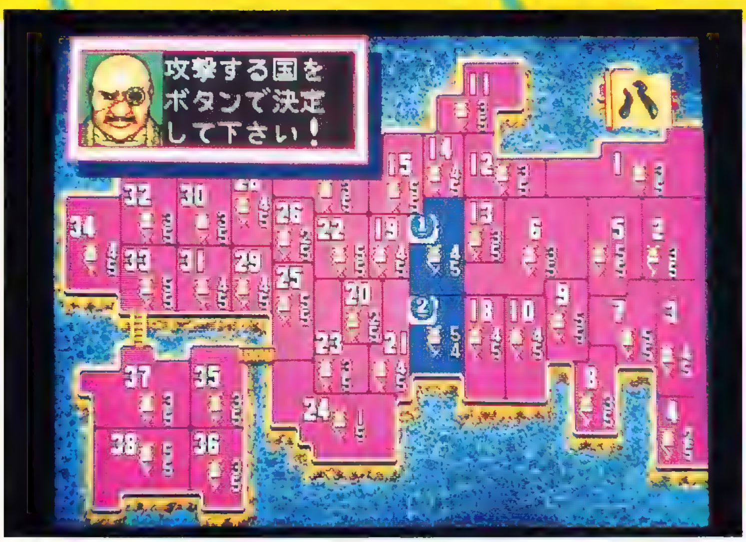
最初はノルマ数の少ない国でも時間が経つにつれて強いコンピュータ国に滅ぼされたりして、自然とクイズのノルマ数も上がっていく。

今回は、大名の持つ特性や「軍師」が味方につくとジャンルセレクトできるようになる。スタート時は3ジャンルから1つ選ぶというものだが、以後ジャンルセレクトが1回あるごとにジャンル数と選べる数が増えて、最大8ジャンルの中から3つ選べるようになる。


まるで戦国もののオープニングを見ているようだね。



8人も武将がいればお気に入りが1人ぐらいいるよね。



よーし、あとはあの国さえ攻め落とせば、日本は私のものとなる!



僕のお気に入りはジャンセレと3択の三好長慶だよ。

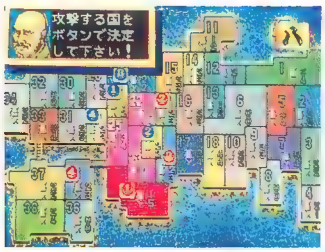
▼▼一般人からマニアまで…

幅広い層に支持された「クイズ殿様の野望」、TVの〝〜クイズ王決定戦〃などでちょっとしたクイズブームだったこともあり、カプコンクイズゲームシリーズの中で一番人気のあったゲームである。

マニアたちは強い国をわざと残して攻め込ませてかせいでいたが結局、カンスト達成者が何人も出た。

私はクイズゲームでかせぎはあまりしないのだが、それよりも恥ずかしいことにカプコンクイズゲーム4作の中で唯一1コインクリアしていないのがこの「クイズ殿様の野望」である。このゲームだけが難しいというわけではないので、いつかクリアしたいと思うのだが。

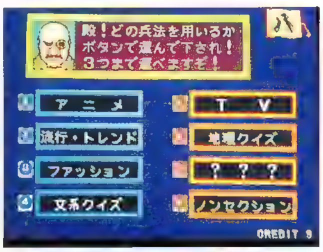
（いなりん）



次はどの国を攻めようかな?いっぱいあって迷っちゃうなー。



このカプコンのクイズゲーム独特の画面がいいね。



ジャンルセレクトもさらに豊富になった。うれしーね。



やったー、全国統一だー。さあ、次はどのキャラでやる?

クイズ三國志 知略の覇者

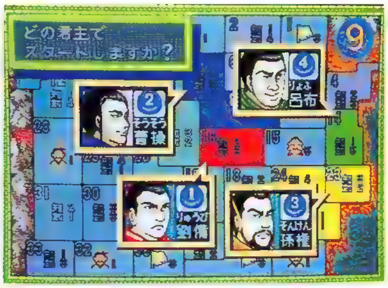
パワーアップした国盗りクイズ!

1991 / 1984

クイズ三國志　知略の覇者
発売　：1991年6月
ジャンル：クイズ
画面構成：横画面
　　　　　固定画面
操作方法：B1ー解答決定
　　　　　B2ー解答決定
　　　　　B3ー解答決定
　　　　　B4ー解答決定
プレイ人数：2人同時プレイ

前作「クイズ殿様の野望」に続くシミュレーションクイズゲーム。今回は中国の「三國志」にもとづいて、広大な中国大陸全36ヵ国を統一するのが目的である。

質量ともにさらに豊富になったクイズ問題、個性豊かな武将・軍師、前作の倍以上の20種類を超えるイベントなどでプレイヤーの野望をまたもや駆り立てている。



どのキャラも三国志ではおなじみ、迷ってしまうなー。

目指せ中国統一!　個性豊かな4人の武将たち

今回はゲームスタート時に4君主から1人を選んでスタートする。その4人とは…

・劉備玄徳　39歳

関羽・張飛という超強力な義兄弟を得てからは、各地を戦い歩く英雄の一人として天下に知られるようになる。

劉備は仁義に厚いため、他の君主より兵がよく集まってくる。そのためおてつき数の回復が早くなっている。その分2択・3択やジャンルセレクトは部下の能力いかんにかかっている。

・曹操孟徳　45歳

漢王国のエリート青年将校として黄巾賊討伐に功をなす。その後、反董卓連合の中心人物として活躍し、董卓軍の残党を倒して帝を助け権力を一気に握る。

曹操自身当時でもハイレベルの兵法家であり、彼自身が出陣する時は必ず何か策をもって出陣する。

・孫権仲謀　18歳

兄・孫策の後を継ぎ、18歳にして呉の国を引き継ぐ。他の君主と比べると父や兄が築いた基盤がある分だけ有利といえるが、まだまだ若い。

孫権は広く知謀の士を集め周瑜・呂蒙・諸葛瑾などの名だたる知将が揃っており、そのためジャンルセレクトが頻繁にできる。

・呂布奉先　?歳

涼州出身。戦にかけては当代随一。ただし目先の利益や女・酒にからきし弱く、たびたび人を裏切ってきた蛮勇。

この時代最も強かった呂布が出陣する時は、たとえ相手が農民だろうと構いなし。バシバシ会心の一撃を決める様は鬼神のようだが…正解しないと会心の一撃が出ないことを果たして呂布本人は知っているのだろうか?



やっと中国を統一した。この画面は見ていて非常に気持ちいいものだ。

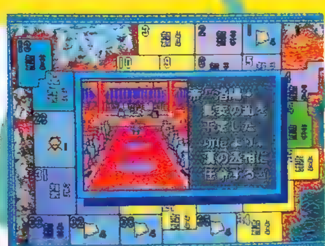
画面は見ていて非常に気持ちいいものだ。

またもや前作を超えられず…

シミュレーションクイズ第2弾として出た「三國志」だが、新たな工夫はあまり見られず前作を凌ぐヒットとはならなかった。

もう少し第2弾としての売りが欲しかったところだろうか。

（いなりん）


このようなシミュレーション的イベントがいいよね。

クイズゲームの総論

カプコンのクイズゲームはわかりやすく特別な能力（弾の見切りなど）の必要ないクイズというゲーム性、プラス先を見たくなるようなストーリー性で、他メーカーの先陣をきって広く一般人やサラリーマンなどの層に受け入れられた。

特にクイズゲームにストーリーをつけ、クイズを解いて先に進んでいく楽しみを入れ、さらにROUNDボスなどの敵と闘うという設定はカプコンオリジナルの魅力を感じる。非常にすばらしいものだと言えるだろう。

難易度設定もよくできていて、コインを投入した直後は比較的やさしい問題ができるようになっていたりして、とても親切な設定となっている（しかし運が悪いと0点で終わることもあったが）。

また、今ではもう当たり前のような4ボタンのクイズゲーム専用コンパネを採用した点も忘れてはいけない。カプコンがクイズゲームに相当力を入れていたことの現れではないだろうか。

一般層に受け入れられたカプコンのクイズゲームであるが、マニアたちに全然受け入れられなかったわけではない。彼らはなるべく早くクイズに答えて高いタイムボーナスを取ったりして点をかせぎ「クイズ殿様の野望」と「クイズ三國志」ではカンストまでしてしまうほどである（普通にクリアしたのではまず無理）。

新しくクイズゲームが発売されると、一般人と共にインカムを少なからず上げていた（最初の頃）。

ジャンルセレクトや2択・3択クイズなどのイベントもカプコンのクイズゲームではおなじみのシステムとなっている。これらのさらにクイズを楽しくさせるところもうまくできていると思う。

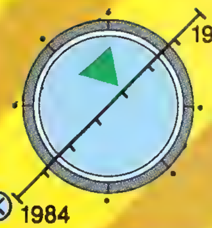
P.S.見ただけでカプコンのクイズゲームとわかる「クイズの画面」あんど「ジャンセレ画面」が好きなんだよね～。

（いなりん）


クイズ2「ハテナ?の大冒険」のイメージイラスト。

レーサーの夢、F-1の頂点を目指せ!

F-1 DREAM



F－1 ドリーム
発売　：1988年4月
ジャンル：レース
画面構成：横画面
任意8方向スクロール
最大5面
操作方法：J、S、－8方向移動
B1－ロー
B2－ハイ
B1＋B2－ターボ
プレイ人数：1人プレイ

ラッシュ&クラッシュなどのアクションゲームを経て、カプコンが発表した本格派レースゲームがF-1ドリームだ。カプコンのゲームの中では目立たない存在ながら、シンプルな操作と奥深いレース内容は他のアクションゲームに決してひけをとっていない。

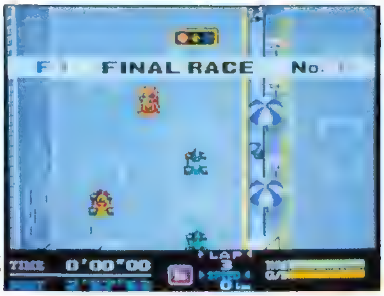
▼▼今日もライバルたちは君を待つ

レーサーにとって最大の夢、それはF-1の頂点(トップ)に立つことと、そして世界の頂点に立つことにある。しかし、入ることさえ難しいとされているF-1の世界。さぁ君は、F-3000に勝ってF-1レーサーになり、そして世界の頂点(トップ)に立てるか!? F-1には、並いる強豪(ライバル)たちが待っている。

▼▼勝負を決める操作方法を極めよう

操作説明の前にまず車の選択について説明しよう。F-1ドリームにはノーマル車とターボ車が用意されている。上達してくると直線が速いターボ車が使いやすいがカーブの多いコースではノーマル車が威力を発揮する。

車の微妙な操作は8方向レバーと2ボタンがすべてまかなってくれる。ボタンは、左がローシフト、右がハイシフト。ターボ車に限っては、両方押すとターボで加速もできる。ブレーキはボタンを両方離せばよい。



目指せ！ポール・トゥ・ポール。

▼▼▼ポイントを稼いでF-3000からF-1へ

4種類あるF-3000のコースでは、5位入賞で車の性能がアップする。そして、12ポイント取った時点で舞台はF-1へと進む。

F-1コースともなると車の性能も上がっており、カーブを曲がり切れずにリタイアしたプレイヤーも数知れない。


クラッシュに巻き込まれるな！

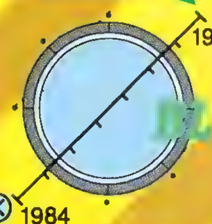

レバーさばきがタイムを決める。

▼▼カプコン初のゲームグッズプレゼント

ゲーメスト本誌でも告知したキャンペーンでは、F-1コースに進めたプレイヤーに対し、先着でチェッカーフラッグやGMレコードが用意されていた。太っ腹のカプコンならではだ。（水島屋T．J．）

BLOCK BLOCK

カプコン初のブロック崩し



ブロック　ブロック
発売　：1991年10月
ジャンル：パズル
画面構成：縦画面
固定画面
全50面（ビギナー8面）
操作方法：パドル－左右移動
B1－ボール発射
プレイ人数：2人同時プレイ

'91年発売のこのゲームはCPシステムのド派手なゲームにかくれるようにして(?)発売された感のあるオーソドックスなタイプのブロック崩しゲームだ。しかしそこはカプコン、アイテムや自機のシステムなどいろいろな味つけで奥深くしているぞ。

▼▼STORY～再び神の声を聞くために

誰もが神の声を聞けた大昔のこと、突然神の声が聞こえなくなるという異変が起こった。再び神の声を聞こうにもあらゆる聖地、神殿には虹の壁が立ちふさがっている。あなたは月の石を持ってそれを取り除くべく旅立つのだ。


これがデモ画面だ。

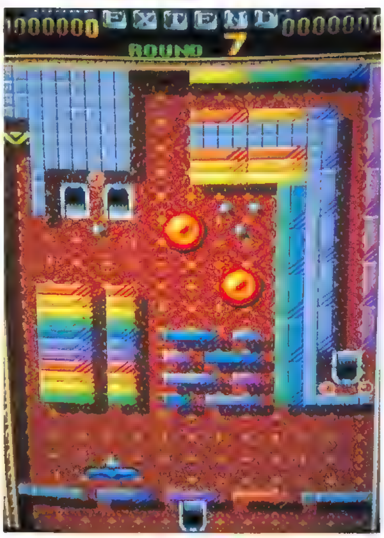
▼▼初心者も安心のビギナーモードも

このゲームではノーマルゲーム（全50面）のほかにビギナーモード（全8面）が用意されている。ノーマルモードのクリアはかなりシビアだが、ビギナーは、誰にでも簡単にクリアできるプラクティス・ステージとなっている。ブロック崩しゲームの苦手な人も安心というためだね。

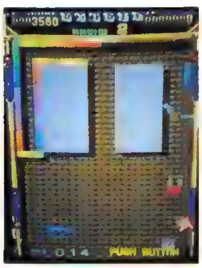
▼▼▼2人同時プレイも可能!!1人でやるより楽だぞ!!

このゲームでは2人同時プレイ時にツインビームショットという技が使えるのだが、これにより2人でやるとぐっと楽になるぞ。

全体的にカプコン色の少ないゲームだが見かけたらやってみよう、けっこうイケルぞ。（DON）



7面。かなり複雑だ。もはやピンボールに近いのだ。



2面。称七、磯石、時計の各アイテムが一気に出たぞ!!



これはセレクト画面。ノーマルモードでGO!!

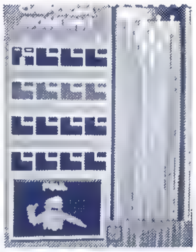
PUBLIC FAVER
F-1ドリーム/ブロックブロック
カプコンボーリング/カプコンベースボール

純粋、忠実ボウリングゲーム
CAPCOM BOWLING

カプコンボウリング
発売：1988年8月
ジャンル：スポーツ
画面構成：縦画面
固定画面
操作方法：T.B.ー投球&決定
S.S.ースタート
B1ー左へフック
B2ー右へフック
プレイ人数：4人同時プレイ

1984 — 1991

カプコンゲーム史上初の本格スポーツゲームとして登場したゲームがこの「カプコンボウリング」である。
ボウリングのもつゲーム性をリアルに表現、スポーツゲームとして純粋に楽しめる出来となっている。そのため客層を選ばないという利点をもったゲームなのだ。


ゲームといってもルールはあるぞ！ ちゃんとファールもある。


ガーターを出すと… こんな風に、そうじをする絵もでるぞ！

▼4人で遊び競える

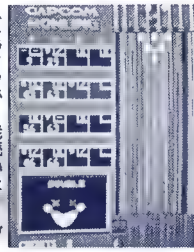
プレイに参加する人数分のコインを投入後、スタートセレクトボタンを人数分押せばスタートする。ボールの投げ出し、パワーはトラックボールで行い、ボールに変化をつけたい時には、左、右へ曲げるボタンがついている。このフックは3段階あり、投げる前に決定する。あとは普通のボウリングのルールと同じ。

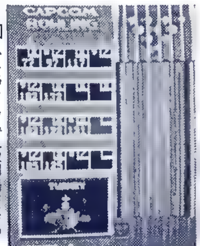


ハイスコア（200以上ぐらいから上）を出すとネームが入れられる。

▼リアルだからこそ これは受けたのだ！

スポーツは楽しむ以外、人と競うという要素ももっている。このゲームが受けたのもその要素があったからだろう。
そうそう、左下の楽しいビジュアルを忘れちゃいけないよね！ （ずるずる）


ストライクが2発続いた！ ダブルだ！ ターキーを狙うぞ！


3回ストライクで七面鳥だぞ。


そしてストライク4回出すとこの絵だ！ 5回目以降はない？

CAPCOM ベースボール
おもしろおかしい野球ゲーム

カプコンベースボール
発売：1989年10月
ジャンル：スポーツ
画面構成：横画面 固定画面
操作方法：J.S.ーバッターの移動
守備の移動
B1ー打つ、盗塁、交代時の決定、投球、牽制、送球
B2ー盗塁、帰塁、全塁モード、野手の移動の決定
B3ータイムの宣告
プレイ人数：2人同時プレイ

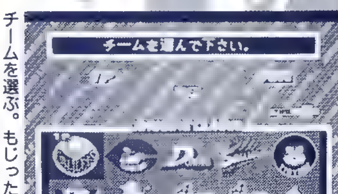
1984 — 1991

実際に存在する野球チームをもじったチームに加え、カプコンのゲームになったタイトルの名前がいるカプコンゲームズ（監督はカプコンの社長みたいな人）からなる10チームで構成された野球ゲームなのだ。

▼強力な助っ人がつくれる！

このゲームの面白いところとして、外人助っ人を自分でつくることができる点だ。
好きな名前で入力し、俊足、一発屋、守備の人、カラオケのおっさんなど計8人の中から選ぶのだ。

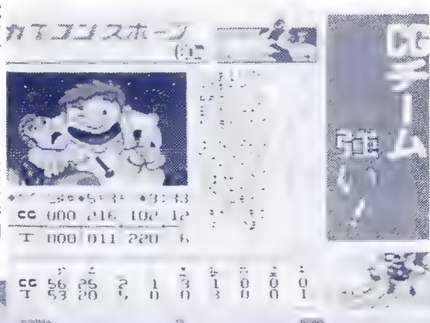

自分の名前のキャラが作れる。するとお姉さんがバッチリ応援してくれるのだ！



チームを選ぶ。もじった名前の中にカプコンのチームがある！

▼操作は一連の野球ゲームだが

レバーで選手の移動、返球をコントロールし、ボタンで各指示の決定をする。
純粋な野球かなと思いきや、笑わしてくれるビジュアルがいっぱい！ カプコンのスポーツゲームをまじめにやろうと思ったら大変だよね。
通な人ならカプコンゲームズを選んでみるというのがいいかな。でも選手の能力がわかりにくいというのがちょっとつらいぞ！ （ずるずる）


試合終了！ クリア後は、新聞で結果が見れる。面白いぞこれ。フムフムなるほどね。

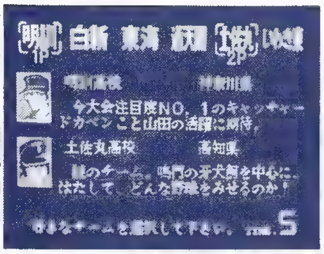
あのドカベンがゲームになった!

ドカベン

ドカベン
発売　：1989年3月
ジャンル：スポーツ
画面構成：横画面
固定画面
操作方法：J. S.ーカーソル移動
B1ーカード&作戦決定
B2ーパワー&円陣
プレイ人数：2人対戦プレイ

水島新司が描く野球マンガ、史上最強の明訓高校が活躍する「ドカベン」をビジュアルカードゲームにしたのがこのゲームである。ただめくるだけのカードゲームに、ビデオゲームならではのビジュアルを加え、今までの野球ゲームにはなかった駆け引き（ランダム性）があり、明訓でなければ勝ち進めないなんてことがないのだ。これがこのゲームの面白いところである。

このゲームの舞台は山田太郎の1年時の夏。単行本でいうならば18巻までかな。それまでにでてきた主なチームを選ぶことができるようになっている。明訓、白新、東海、いわき東、土佐丸、通天閣高校の6枚だ。



チームセレクト画面。山田が1年時夏の強豪がズラリと並ぶ／



勝利！／　何とか勝ったという感じ。ほとんど運でしょ。どうしようもない。

▼▼操作は簡単、選ぶだけなのだ

4方向レバーにカード&作戦を決めるボタンとパワー&円陣を組むボタンで、試合の展開を見つめつつ、5枚並んでいるカードから1枚めくるのだ。各キャラに与えられたパワーもチャンス時に使えばさらにいい展開も期待できるのだ。その中でも一番面白いのは、やはり殿馬の秘打関係ではないでしょうか。（ずるずる）



やはり殿馬と言えば、「秘打」を使って打たにゃあいかんぜ／

ドカベン2

新しい展開を加えパワーアップ!

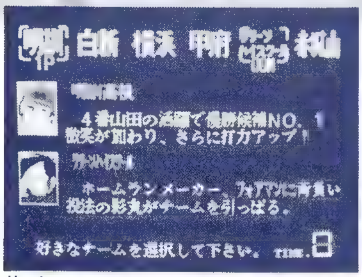
ドカベン2
発売　：1989年8月
ジャンル：スポーツ
画面構成：横画面
固定画面
操作方法：J. S. カーソル移動
S1ー選手交代
B1ーカード&作戦決定
B2ーパワー&円陣
プレイ人数：2人対戦プレイ

基本的なゲームシステムは前作「ドカベン」と同じカードをめくってプレイを進めていく野球ゲームである。

前作から新しく加わった展開は、試合中の選手の交代ができること（リリーフを出したり、ピンチヒッターを送ったりできる）。

リリーフ投手は、明訓、白新、赤城山高校の3校にいて、ロングからワンポイントまで試合の展開を見つつ決められる。代打は各チームに2人ずつ強力な補欠が用意されている。より変化のある試合が楽しめるようになったのだ。

「ドカベン2」は、前作の続きのストーリーからできているので、選べるチームも多少変化した。明訓、白新は引き続きだが、これに甲府学院、クリーンハイスクール、赤城山、横浜学院高校となった。この高校にいるメンバーを見ると、柔道時代の山田太郎と関係をもったキャラが中心となっている。



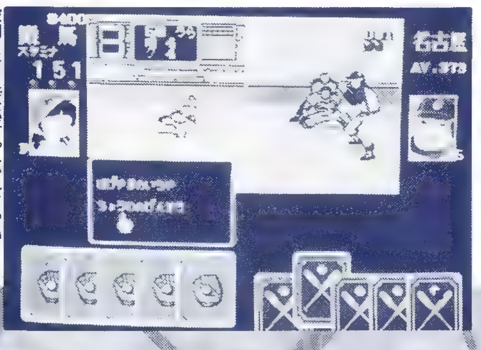
チームセレクト画面。春の選抜出場をかけての大会が中心。

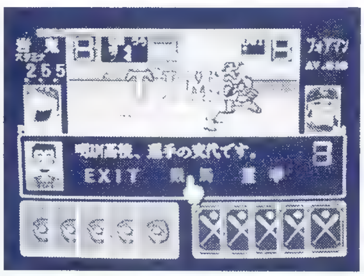


本当は質問に対してやるのが秘打黒田節。影丸にやるか？

▼▼▼キャラクターの個性がさらに映える!

「ドカベン」の面白いところはやはり個性をもったキャラが多いこと。選手交代ができるようになってドカベンらしくなったかな。（ずるずる）


殿間と言えば秘打。忘れちゃいけない／　秘打もあることを／



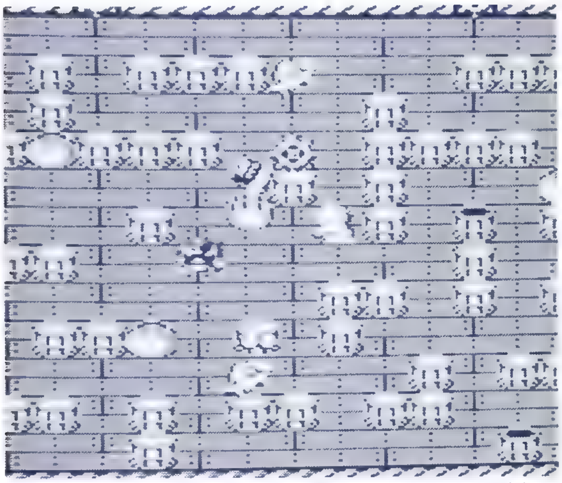
ドカベン2では、投手を交代させることができる。うれしいね。

HIGEMARU

パズルのようだがパズルじゃない

ひげ丸
発売　：1984年9月
ジャンル：パズルアクション
画面構成：横画面
固定画面
全16面
操作方法：J．S．4方向
B1－タルつかみ＆投げ
プレイ人数：1人プレイ

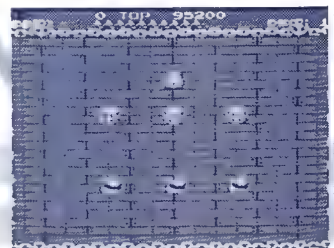
'84年発売の「ひげ丸」は、ソンソンからのコミキャルキャラ路線のアクションゲームである。固定画面の地味なゲームだったうえに出回りが少なかったため、プレイした人は少ないでしょうがなかなか味のあるゲームだった。


このようなフィールド上でひげ丸軍団と戦う。タイマーのイカリが渋い。

▼STORY
▼～ひげ丸軍団を
▼やっつけろ!!

全世界の海で暴れまくり、海の関係者たちを困らせているボウス率いるひげ丸軍団、そんな奴らに1人立ち向かっていった男、その名は〝モモタルー〟といった…。

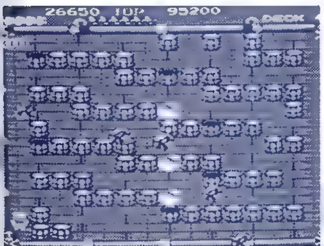
彼には武器はない、その代わりにそこらのタルを持ち上げ投げつけていくのだ！モモタルーはヒーローとなれるのだろうか？


ゲームを始めるとこんな練習ステージがある。親切だね！

▼タルを投げろ!!
▼追いつめられるな!!

このゲームは基本的には画面上の敵キャラにタルやドラムカンを持ち上げて投げつけていき、敵を全員退治すると1面クリアとなる。しかしモモタルーに対してひげ丸軍団は多数、しかもタルをむやみに投げると道がひらけてしまい（タルは壁の役割もあるのだ！）、クリアしづらくなってしまうのだ。このあたりがこのゲームのパズル的要素である。またタルの中に隠れている敵もいるので画面をよーく見ながらプレイすることが必要だぞ。

（DON）


ハイポイントエリア、いわゆるボーナス面だ。でも難度は高いぞ。

ATAXX

バケモンに笑われる悔しさ…

アタックス
発売　：1981年5月
ジャンル：パズル
画面構成：横画面
固定画面
全4面
操作方法：J.S.－カーソル移動
B1－決定
プレイ人数：2人対戦プレイ

意外に知られてなかったゲームだが、実は面白かった。単純なルールのオセロっぽい思考ゲームで4人（匹？）のモンスターと勝負する（設定によっては5人）。



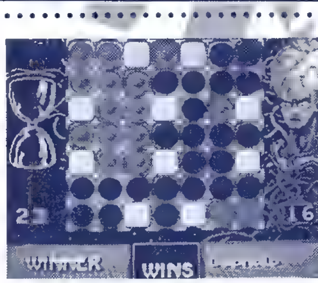
ようこそアタックス・ワールドへ。イージーだと1人相手が増えて敵が5人になる。

▼単純で奥が深い
▼新ルールのボードゲーム

ルールは簡単。プレイヤーとモンスターがオセロ風の7×7マスのボードで、交互にコマを動かして相手のコマを自分の色に変えていく。一番の特徴は、挟むのではなく隣接したコマの色を変えられるということ。前後左右斜めのマスに相手のコマがあれば、それがすべて自分のコマになってしまうわけ。移動できるのは、2マス分までだが、1マスしか動かさないと分裂ということになり、元の位置にもコマが残る。

これを8方向レバーと1ボタンで操作するわけだ。最終的にマスがコマで埋まった時に自分のコマが多ければ勝ちとなり、次の面へ進める。


ラストのセファロマン。死ぬほど強い。


ゲームスタート。1人目のドロールマンは、あまり強くない。笑われるなよ。

▼一度やりゃあ
▼やみつきに…

文章でルールを説明すると、なんかすごくわかりづらいが、とにかく1回やってみよう。純粋に楽しめるぞ。コンピュータが優勢になると笑い声をあげるのだが、これが何とも腹立たしい。

もちろん対戦プレイもできる。

また、オセロゲームを持っていれば対戦プレイは、やろうと思えばやれるぞ。

（C・LAN）

もっと知りたい人のために

月刊ゲーメストカプコンゲームインデックス

1941	90.1　紹介／90.4　攻略／90.5　攻略／90.6　攻略
1943	87.7　紹介／87.8　攻略／87.10　攻略
ウィロー	89.6　紹介／89.7　紹介89.8　攻略／89.9　攻略
エリア88	89.10　攻略／89.11　攻略／89.12　攻略
カプコンベースボール	89.12　紹介
カプコンボウリング	88.10　紹介
カプコンワールド	90.3　紹介
キャプテンコマンドー	91.12　紹介
クイズ三國志	91.8　紹介
サイドアーム	87.3　攻略
ザ・キングオブドラゴンズ	91.10　紹介／91.11　紹介／91.12　攻略
ストライダー飛竜	88.10　紹介／88.12　紹介／89.2　紹介／89.3　紹介
	89.4　紹介／89.5　攻略
ストリートファイター	87.7　紹介／87.8　攻略／87.9　紹介／87.10　攻略
	87.11　攻略
ストリートファイターII	91.4　紹介／91.5　紹介／91.6　攻略／91.7　攻略
	91.8　攻略／91.9　攻略／91.10　攻略／91.10増　攻略
	91.11　攻略／91.12　攻略
ストリートファイター'89	89.12　紹介
（AMショー版　ファイナルファイト）	
戦場の狼II	90.4　紹介／90.5　紹介／90.6　攻略／90.7　攻略
	90.8　攻略／90.11　攻略
大魔界村	88.9　紹介／88.11　紹介／88.12　攻略／89.1　攻略
	89.2　紹介／89.3　攻略／89.4　攻略／89.5　小説
チキチキボーイズ	90.8　紹介／90.9　紹介／90.10　攻略
天地を喰らう	89.4　紹介／89.5　紹介／89.7　攻略／89.8　攻略
	89.9　攻略
ドカベン	89.7　紹介
トップシークレット	87.5　紹介／87.6　攻略／87.7　攻略
虎への道	87.11　紹介／87.12　攻略／88.1　攻略／88.2　攻略
	88.3　攻略
ニモ	91.2　紹介／91.3　攻略／91.4　攻略
ファイナルファイト	90.1　紹介／90.2　紹介／90.3　紹介／90.4　攻略
	90.5　攻略／90.6　攻略／90.11　攻略
必殺無頼拳	87.4　紹介／87.5　攻略
ブラックドラゴン	87.10　紹介／87.11　攻略／87.12　攻略
魔界村	86.7　攻略
魔界村（ファミコン版）	86.5　紹介／86.7　攻略
マジックソード	90.10　紹介／90.11　攻略／90.12　攻略／91.1　攻略
U.S.ネイビー	91.1　攻略／91.2　攻略／91.3　攻略
ラッシュ&クラッシュ	86.9　紹介
ロストワールド	88.8　紹介／88.9　紹介／88.10　攻略／88.11　攻略
	88.12　攻略
ワンダー3	91.7　紹介／91.8　紹介／91.9　紹介／91.10　攻略
	91.11　攻略
カプコン特集	87.4　社長、開発者インタビュー、ほか

月刊ゲーメストにもたくさん載ってるぞ

さて、カプコンゲームストリートは、どうだったかな？とりあえず、第1作から1991年末までのゲームを紹介してみた。バルガスからキャプテンコマンドーまでってとこだね。

これ以降のゲームはというと'92年4月・ストリートファイターIIダッシュ、7月・バース、9月・カプコンワールド2の3作品だ。この後出る予定のゲームでは、天地を喰らうIIがある。

最近の作品は、月刊ゲーメスト本誌でたくさん取り上げているので、そちらを見てほしい。攻略までバッチリやっているからね。

え？古いゲームのことももっと知りたい？うーむ、ではいいことを教えよう。なんと、この本の92ページから攻略をやっているのだ。紹介コーナーだけでは満足できない人はそちらも見てくれ。もっと知りたい！カプコンゲームの情報をすべて手に入れたいって人は、もうゲーメストのバックナンバーに頼るしかないな。

というわけで、創刊号から'91年12月号までに扱ってきたカプコンゲームをまとめてみた。一応ことわっておくと、左の表以外のゲームも当然掲載している。ただ、AM、AOUなどのショー特集の中で別のゲームといっしょに扱われていたりするので、そういったものは今回まとめてない。

そのゲームだけでスペースをとっているもののみ表にしてある。'87年4月でカプコン特集をやっている。ここでは社長インタビューなどのほかに、それ以前のゲームをすべて紹介している。バルガスからサイドアームまでだ。

表の中にある紹介というのは、あまり攻略性のない記事のこと。攻略は当然攻略だ。まあ、攻略要素の強い紹介もあったりするけどね。また、同一の号に紹介と攻略、両方の記事がある場合、需用の面から考えて攻略を優先してまとめてある。

バックナンバーは在庫にかぎりがあるが(付属ハガキ参照)、商談コーナーなどで問い合わせてみるのもいいだろう。

では自分なりに有効な活用方法を見つけてくれ。

常に新しいヒットゲームを創造する

これがカプコンのすべてだ!

THAT'S CAPCOM WORLD

ヒットゲームを作り続けて、新しい時代を担う遊びを提供する。そのカプコンの内部にスポットを当て、社長、開発者をはじめ数多くのスタッフに話を聞いた。ここにカプコンゲーム製作のすべてが明かされる!



辻本憲三氏

カプコン社長

カプコンだからこそできる――そんなゲームをつくり続けたい

■インタビュアー
●石井ぜんじ
●さわたり雅史



いいゲームというのは最初にマニアが引っぱって…

石井　ストII、ストIIダッシュとたて続けに大ヒットをとばしているカプコンさんですが、社長自ら開発に目を通されるのですか。

社長　いやタッチしておりません。

石井　そうですか。5年ほど前にゲーメストで"丸ごとカプコン"という特集をしました際に、インタビューさせていただき、その時「1942」は社長自らが開発に目を通していた、というお話をうかがっていたものですから…。

社長　あのころはですね、開発の人間も少なかったですし、デザイナーとかも将来マンガ家になりたいからアルバイトしてやっているとか、そういうところもありましたから、マーケット側からの意見としてはこうだとサポートしておりました。今はもう開発も充実しておりますし、制作についてはほとんどタッチしていないんですよ。

石井　それでは、ストIIがヒットするかどうかお考えになりましたか。

社長　それはですね、直接的な答えになるかどうか分かりませんが、業務用の場合…でる前に、そのゲームがヒットするかどうか分かりませんので、ロケテストをやっていますね。

そのロケの状態・結果をみるとだいたい分かります。これだけつくったほうがいいとかね。

ただこういう問題がおこるんですよ。4月から6月にかけて発売するとして、アメリカなどの海外分を含めてどれだけ作るかといったら、開発の立場に立てば注文が入ったぶんしかつくらない、というか作れないですよね。よく言えば堅くいく。ヒットして注文数をオーバーする数がでたら、それに対応できない。時期的に間に合わない、チャンスを逸するということがでてきます。ですから、数を決めるということは販売、マーケット側の経験・計算・カンというものが非常に大切になってきます。

石井　話は変わりますが、ストIIはボタンが6つあって、使用キャラが8つあって、一般の人にはとっつきにくい、これは間違いなしにマニア向き!と感じたのですが、社長はどんな風にとらえていましたか。

社長　そうですね、やはり最初はマニアが引っぱってくんだと…、そのうちにおもしろさがみんなに伝わっていって広い層にプレイしていただけるゲームというのがいいな、と思っているのですが…。

猿渡　ストII、ストIIダッシュがまさにそのようなゲームですね。

社長　そう評価していただけるとうれしいですね。

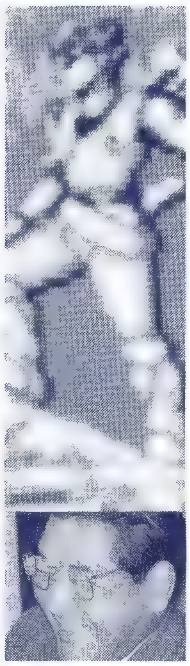
私は開発の者と話す機会がありますと、いつも言うんですよ。たしかにマニアは上手ですし、彼らの挑戦意欲をそそる要素がゲームの中になければならないけれど、同時にビギナーでもそれなりに戦えるゲームにすべきではないかと…。ビギナーがまったく太刀打ちできないというのではいけませんからね。

ゲームというのは、最初にマニアが引っぱっていってくれるんでしょうね。見事にプレイしているのを横で見ていて、あっおもしろそうだ、自分もやってみよう、とか、こうすればいいのか、自分もあんな風になりたいな、とか引っぱってくれる形で一般のプレイヤーの方が入ってきてくれるんでしょうね。

ゴルフでもそうですね。プロみたいになりたいな、と100回ぐらいクラブを振っていれば、そのうち1回ぐらいはプロよりもうまくいく時があって…そんなことがあるから、あれだけの大勢の人がゴルフをやっているんだと…。

石井　よく分かります。プロには飛び抜けた才能と努力が加わらなければなりませんが、アマでも100回のうち1回はプロも目をむくようなショットやパターをうてる――それがゴルフの魅力のひとつだということはよく分かります。ゲームにもそれに似た要素がたしかにありますね。

社長　プレイすればプレイするほど奥が深くて、しかもビギナーでも割合簡単にとりつけるというか、入っていける、そんなゲームがいいゲームなんだと…。これはゲームに限らず、すべての趣味・スポーツに共通のことかも知れませんが。



オリジナリティ豊かなゲーム それが私のポリシーなんです

石井　ストII、ストIIダッシュはもちろん、カプコンさんの初期の傑作、「1942」「戦場の狼」「魔界村」などからずっと、プレイヤーの目から見ると、「あっこれだ、これがカプコンだ」という色といいますか、性格がどのゲームにもでているように思うのですが…。

社長　そうですか。そう言って



いただければうれしいですね。われわれはアレンジしたものは出さないんですよ。たとえば、ストIIがいいというとストIIみたいなのをだあーっと出してきますよね。

それはやらない。それをやってしまうと、開発のほうで似ているかどうか、とか、…のようにという指示にあてはまっているかどうか、とか、でも少しは違った特徴を出さなければならないとか、そういうところに神経をすりへらしてしまう、思い悩んでしまうと思うんですよ。

結局二番せんじなんですよね。二番せんじっていうのは簡単なんですよ。相手のアイデアを持ってくるだけですからね。確かに、大ヒットしたもの、売れているゲームに似たものをつくれば、二番せんじでも売れることは売れますよ。

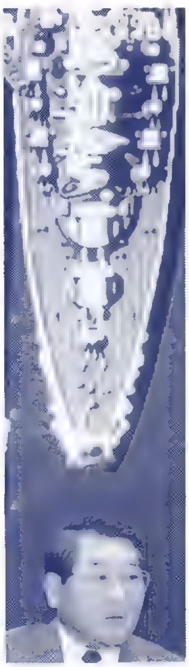
…でもね、もっとも大切なことは、プレイヤーというかお客様の存在があって、そのお客様を対象にして自分がどうしてもつくりたいテーマがある、ということですよね。そしてテーマが決まったら作業に入るわけですが、その過程でこれをやったらプラスになるかマイナスになるか、開発者は悩みながらやっていく、積みあげていくんです。少なくとも、カプコンではそうしています。

猿渡 最初に出たものとそれに似せてつくったゲームでは、プレイヤーの思い入れが違います。

社長 そうでしょうね。開発が誠心誠意つくったものでなければプレイヤーは感情移入してくれないと思うんですよ。似たものゲームは、出た当初はもの珍しさからプレイヤーはしてくれるでしょう。でもロングランにはなりませんね。

石井 カプコンのゲームというのは、プレイヤーサイドから見ると自分たちにチャレンジしてくるゲームともとらえられますが…。

社長 そうなんですね。開発もそこのところは十分意識してつくっていると思いますよ。うちのゲームはむずかしいという声がありますが、でも業務用というのは、ゲームセンターのユーザーの声というものがいろいろと聞けるんです。だからそのユーザーの声を聞きもらさなければ、大きく踏みはずすことはないんですが…。



経営面がサポートするから ボツはほとんどない

社長 業務用に比べますとコンシューマーはなかなかむずかしいところがあるんですよ。コンシューマーのお客様はいろいろで、年齢も職業もさまざまで、女性もいればお子さんもいる…非常に上手な人もいれば全くのビギナーもいるわけですから、その多くの部分をつかむ、満足していただくというのは大変なことです。カプコン

のゲームはむずかしいという評価は何年も前からあるんですよ。でも最近はむずかしいから良いとか、ではなく、むずかしいから困る、という評価に変わってきているので、ありがたいですけどね。

石井　開発のシステムにかかわることをお聞きしたいのですが、たとえばオリジナルをゼロからつくっていった時に思わぬ方向にずれていってしまうことがあると思うんですが…。

社長　ほとんどがそうですね。

猿渡　で何本くらいが残って、何本くらいがボツになるんでしょうか。

社長　ボツはほとんどないですね。国内では出したが、アメリカのマーケットには出せなかったというボツはありますが、わずかですね。

どのゲームでも90点以上とれるものになるまで時間をかけて開発にはやらせておりますから…ただ7割ぐらいまでつくっていって、そこではじめから見直してみると間違ったところに気がつくんです。全部がそうではありませんが、そこで変更ということになります。

実は、これが一番大変なんです。

これにはノウハウがありますが、ハードにその変更に適応できるキャパシティがなかったらできないんですよ。で、開発面で苦労しているところを経営面がサポートしてやる。私どものハードの場合、マルチなハードにしていますんで、悪かったら変えればいいんですよ。で、ボツがないんです。

石井　何事も最初が肝心といいますが、企画の立ち上げの審査は厳しいものなんでしょうか。

社長　企画書はみんなで回して見ないと分かりませんよね。お互いに悪い所を見つけて、それを直していくという感じですね。チームをどのように組んでるのかということになりますと、うちはものすごく複雑なことになってしまうんです。

最初は企画マンがやってますけど、そのうちサポートが3人くらい入りますよね。それからキャラクターの担当やソフトマンも入れかわり立ちかわりして、たくさんのメンバーがかかわっているのですよ。

2人　(唖然)

社長　すべてそうです。

3番・4番に加えて コーチ・監督が必要



社長　昔ならキャラクターならキャラクター、ソフトマンならソフトマンがいてそれぞれがこつこつとやってゲームをつくりあげるということができましたが、現在は無理。ありえないんですよ。

私どもの場合、開発は非常に柔軟に動けるようになってるんですよ。何チームもあるんですが、○○のチームのゲーム、あそこがいかんのやけど放っときい、というのがないんですよ。ゲームというのはほんの5%か3%でもそこに手を入れたらすごく良くなるということがあるんですね。だから、こうすれば良くなるというところは、チームの所属に関係なく、だれの意見だっていいんですよ、良くなるというものはすべて取り入れちゃうんです。

石井　どうしてそういった形になったんですか。チームごとに固まって、よそのチームには余計な口出しはしない、というのは不文律になっているような所がけっこう多いと思うのですが…。

社長　本当にベストなものをつくりたかったらですね、他のチームにもおるでしょ、すごい奴が…。そういったもんを全部引っぱってきたほうが絶対良くなるに決まってるでしょ。

うちの会社は5年前から個人の能力も認めていますけど、すべてグループ単位でものを考えてきていますから…。連帯感を身につけさせようと努力してきましたから、その辺がうまくいっているんじゃないんでしょうか。

石井　いつごろからそうした開発態勢になったんでしょうか。

社長　ん——、CPシステムをやり出してからだと思いますが…。いやいつからということではないと思いますね。昔は3チームで動いていたんですが、それを業務用とコンシューマーに分けてしまったんですが、そういう風に割ってからも流動的に動ける態勢になっておりますし…。

石井　すぐれたゲームをつくるうえで、開発者の才能というのは非常に大切な要素だと思うんですが、どうお考えですか。

社長　そうですね。もちろん才能は大切です。評価もします。でもね、選手だけでは…今、3番・4番バッターっていうのはけっこういるんですよ。そういった人間を育てるにはコーチや監督が必要なんだと思うんですよ。そのコーチや監督が悪けりゃいくら3番・4番のバッターが打っても負けてしまいます。ホームランをたくさん打っても負けてしまったらダメですからね。

新人ですばらしいセンスを持っていたとしても基本を教える者がいないと、スランプに入っても分かりませんよね。スランプを読みとれて適切な対応のできるコーチとか監督が必要なんです。非常に重要な役割です。

猿渡　コーチ、監督にあたるのは開発課長とか開発部長ということになりますか。

社長　そういうことですね。

石井　最後になりましたが社長の一番大きな仕事はなんでしょう。

社長　やはりバランスですね。経営者というものは常に危機感というものを持っていますから、1つのマーケットに頼るのはよそうと…今のカプコンは業務用の国内と海外、コンシューマーの国内と海外、と4つのバランスを保っていますが、それを10ぐらいのバランスにしてと…それも今われわれのかかわっているビジネスの中でやらなければならない。なかなか難しい問題ですね。

これ以外にも社員が動きやすい環境をつくることも、社員と家族が生活をエンジョイできるような条件をととのえることも大切な仕事ですし、数え切れませんね。まっ、とにかく勉強します。



●仕事も生活も楽しんでほしい…そんな気持ちで賢島のカプコン荘もつくったんですよ。

●構成：TM　●カメラ・坂井

「究極」の意味を知る男たち カプコン開発陣に聞く

食い物と馬とクラッシュ!! これがカプコン開発陣!!

今、カプコンは頂点なのか? 「違う」と、このインタビューを通じて我々は断言できる確信を得た。この気迫を読みとってくれ!!



左から栗原、かる、石井、N･O。手前はカプコンの方々。

雨の日はキャッチボール

ぜんじ　今はストリートファイターIIで盛り上がっているカプコンですが、創業当時はどのようだったのでしょうか。

OCAPOM　カプコンの最初のゲーム、バルガスを作っていたころは開発が8人くらいしかいなくて、半分がバルガス、もう半分がソンソンを作っていました。そのころはビルの1フロアを借りていたんですが、そのビルの床が波うってるんですよ。

2つ部屋を借りてたんですがそのうちの1つでは野球の雨天練習場にしてました。対角線上でキャッチボールができるぐらいの広さで…。その人たちがゲームデザイナーと呼ばれるようになってきている開発者だったのです。

そのころの企画マンは、みんな絵が描けて、ポスターやスクロールの絵も描いていたものです。

ぜんじ　開発の人たちはプログラマーと、企画兼絵かきというように構成されてたのですね。

OCAPOM　そうですね。容量的にもファミコンと大差なかったですし。キャラクターの絵もあまり入らず、1日で絵を描き終わっちゃうという感じで…。5時半には帰ってました。

ぜんじ　それでバルガスとソンソンが発売されたんですね。

OCAPOM　そうですね。私はシューティングが好みで、もう1人のプロフェッサーFがアクションゲームが得意だったんです。そこで、逆に作ってみようと私がソンソン、Fがバルガスを作りました。しかし、向いていなかったというんでしょうか。バルガスはシューティングなのにまとめて倒すと高得点とかアクションゲームのネタが多くなって、ソンソンはアクションのはずなのに弾を撃っとるし。

ソンソンとエグゼドエグゼスは今一歩でしたねエグゼドはツインビーにやられました。

POO　僕が入ってきたのがそのころですね。1942がロケテスト中だったと思います。

OCAPOM　彼は、面接に来た人といっしょにくっついてきた人ですよ。それで、これから面接しようという所で、「お～このゲームおれ知ってるう～」って言ってゲームをやり始めちゃったんですよ。しかもちゃっかり入社しているし。

電話一本で入社決定

POO　そのころはゲーム会社が何なのか知らなかったんですよ。

OCAPOM　N-N君のほうは、某社のライターだったんですが、電話して来る?と聞いたら、「行くう～」って言ったので、すぐ決まってしまいました。顔も見てないのに旅費も会社持ちで、東京から大阪へピッと飛んできてくれました。

N-N　電話を受けて、荷物まとめて行きあたりばったりで行ってしまいました。

ぜんじ　それはいつごろでしたか?

N-N　サイドアームの開発中でしたね。バルガスを初めて見たとき、POWはあるし爆発パターンがマリオの火の弾に似ていたので、任天堂のゲームかと思ってました。カプコンに入る前に魔界村やガンスモークはゲームセンタ

出席者

カプコン
OCAPOM
POO
N-N

ゲーメスト
石井ぜんじ
FRS-N,O
KAL
栗原桃郎
（敬称略）



ワイバーン

ステージ3のボスです。巨大な翼竜。鋭い足の爪とファイアー・ブレスで襲いかかります。翼が起こす強風で接近戦を許しません。ステージ14では、アイス・ブレスを吐くアイス・ワイバーンが登場します。



この惑星の恐竜時代よりずっと生き続けている肉食獣。エコーテたちもこいつには絶対に近寄らないようにしている。なぜなら妖魔、人間を問わず目の前にいる生き物はすべてなんでもかんでも襲いかかりそれを食ってしまうからだ。

ーで遊んでいました。

OCAPOM　エグゼドの後に作ったガンスモークは相当苦労しました。ザコの動き1つ考えるのに何週間もかかっちゃって。キャラクターのパターンを考えてたらバイクでぶつかって手の骨を折ってしまって、筆圧のかからない赤ペンで企画書を書いていました。

ぜんじ　そういうのは残っているんですか。

POO　僕の机の中にはまだありますよ。よく書けていると思いますよ。

OCAPOM　ピ〜ンチ！（笑）

国によってウケか……

ぜんじ　POOさんが手がけたゲームはどんなものがあるんですか。

POO　僕が直接企画したのは天地を喰らう、天地を喰らうIIですね。その間はエリア88、1941、チキチキボーイズなどを手伝ってました。

OCAPOM　彼はストッパーとも呼ばれていて、開発の終わりごろに入っていろいろ調整をやってくれたりするんですよ。ピッチャーで言えば先発完投型でなく、リリーフといったタイプ。

かる　天地を喰らうはロングヒットで、今も残っているゲームセンターがありますね。見た目もきれいだし、ていねいに作ってあると思います。

POO　ありがとうございます。天地を喰らうはエンディングに赤い字で、第2弾乞うご期待って書いてありますよね。あれで天地を喰らうが東南アジアでも非常に好評だったんですよ。ほんとに。それで東南アジアからパートIIを作ってくれとものすごく催促されて天地を喰らうIIを作りました。

かる　エンディングは日本語ですよね。日本語読めるんですか？

OCAPOM　日本語が読めないと商売できないらしいですよ。三国志は中国人の華やかな時代の話でしょう。中国の人はマレーシアのほうまで商売してますから、東南アジアではものすごく売れました。その半面、アメリカ、ヨーロッパではちっともだめで……。

ぜんじ　アメリカで売れたのはファイナルファイトですか。

N-N　そうです。もともとアメリカ向けに作ったんですよ。アメリカで格闘ものが売れるので、アメリカで言われるヒットする条件をすべて守って作ったものなんです。できるだけ流れを止めないようにとか、MAPを出して今どこにいて、どのくらいまで行かなければいけないかわかるようにするとか。

みんな、ファイナルファイトは大容量のゲームだと思っているかもしれないけどそんなことはないんですよ。最後のベルガーがピョンピョンはずむのも歩くパターンが入らなかったからなんです。でも、制約のある中で何とか面白いものを作るっていうのは、私はパズルをしているみたいで面白いですよ。

栗原　使い回しで感動したのが車のボーナスステージに出てくる人ですよね。オーマイガーと言いながら泣いている。あの涙、天井のしずくとどっちが先にできたんですか。

N-N　天井のしずくです。あれは最初は壊すだけだったんですが、僕のいない間にいつの間にか入れられていたんですよ（笑）。

F・FはS・Fの続編から始まった

ぜんじ　ファイナルファイトの後はストリートファイターを作られたわけですよね。

N-N　そうですね。ファイナルファイトはそもそもストリートファイターの続編を作ろうといって始まったものなんです。でもそのころ、ダブルドラゴンがはやっていて、そのタイプのゲームに変更したわけです。

そしてアメリカ向けにファイナルファイトを作ってアメリカに出張に行ったら、「ストリートファイターみたいな対戦もののほうが売れたのに」と言われて、あれれ？って感じで。

OCAPOM　ストIIは、ストリートファイターの続編みたいですが、対戦プレイという新しいジャンルへ挑戦したゲームなんですよ。コンピュータ戦も対戦に近いように考えられてますよね。

新しいジャンルに挑戦するときは、今までの不満点をすべて解消して、一番いいものを、断トツにいいものを作ろうとしているんです。不満点をはっきり分かって、絶対いけるんだというのが見えるまでは足を踏み出さないつもりでいます。

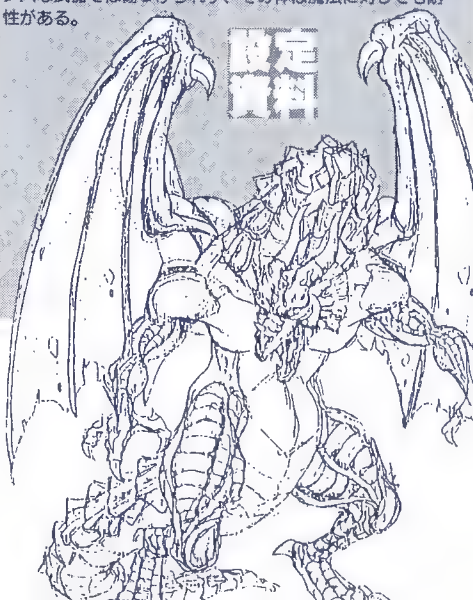
カプコンファンクラブの実態は？

栗原　戦場の狼から続いているカプコンファンクラブの実態っていうのはどうなってるんですか？手紙を送ると何かもらえるんでしょうか。

OCAPOM　あれは昔、送ってくれた人にTシャツとかPGCっていうカードをあげてたんですよ。そのカードに必ず一人一人に開発者から

レッド・ドラゴン・ギルディス

最強無比、究極のモンスター。ファイアー・ブレスは骨をも溶かし、ファイアー・ボールの魔法も操る。前足の爪はカミソリのように鋭く、岩をも切り裂く。体を覆う鱗はハンパな武器では傷つけられず、その体は魔法に対しても耐性がある。



バルゴス

設定資料



のコメントを手書きで書いてたんです。

　ぜんじ　今ではファンの人が多くてとてもできないことですよね。当時送った人は貴重なものを手に入れましたね。

　OCAPOM　役に立つことを書いてくれた人はTシャツとかポスターをあげてたし、くれと言われればあげましたよ。これからは数が多くてそのころのようにはいかないと思いますが、ファンを大事にしていきたいですね。

　当初は無名の会社だったので、何とかして名前を覚えてもらおうと必死だったんです。ポップのカプコンファンクラブもそうですが、弥七や佐吉も、カプコンのイメージを覚えてもらう戦略だったわけです。

　栗原　弥七はカプコンのイメージ戦略だったんですね。

　OCAPOM　風車で回しちゃえ～って感じで出来たキャラなのですが、回ってるから風車の弥七でいいやという感じで名前がついたんです。

　かる　それじゃあかなり適当にできたんですね。

　OCAPOM　いやこれは。でも、オリジナリティーのあるものでないと成り立たないんで、弥七になったんですね。敵になったり食いものになったりパワーUPになったりしたのでイヤでも印象に残ったでしょう。

　栗原　タケノコというのもありましたね。ソンソンが最初ですが、あるゲームの隠れキャラ、ソルに似てますね。

　OCAPOM　そうですね。あれはソルを意識してました。ソルの数って46本くらいでしたよね。それで、タケノコの数を合わせてやろうと思ってたんです。でも何を勘違いしたのか64本だと思いこんでしまっていて意味がなくなってしまいました。

なぜ食い物にこだわるか

　栗原　このころのカプコンは弥七や食い物のキャラがゴロゴロ出てくる割には女の子が出なくて、色気より食い気のカプコンなんて言われてましたね。

　OCAPOM　そうですか。エグゼドエグゼスにはかなり食いものが出てきましたからね。敵をPOWでフルーツに変えるとか。

　そういえば、でかいイチゴがありますよね。あれは取るとかじった跡が出てくるみたいにしたかったんですよ。

　栗原　そうなんですか。もしやそれがドンプルにつながっているとか。

　OCAPOM　そうです。エグゼドのときは容量が足りなかったんで、いつかやろうと。あの自機は、パクパクと口が動きますよね。うまくパクッとやると1万点とかやりたくて。

　かる　そういえば僕もフルーツをとるときにわざと口をパクパクさせて遊んでたんですよ。じゃあ僕の遊び方は間違ってなかったんだ。

　栗原　フルーツ以外にも印象的なのが馬ですね。ソンソンから始まって天地を喰らうや最近ではナイツオブザラウンドにも出てきましたね。

クラッシュはこう成長した

　OCAPOM　企画した人間がイナカ臭かったというのもあるんじゃないですか。

　POO　ナイツといえば馬クラッシュ！ロケのときは名前が決まってなかったんですが、社内でやってるときにみんなで「馬クラッシュ！」と言ってたらこれが正式名称になってしまって。

　N.O　ゲーム資料に誇らしげに馬クラッシュと書いてあったのを覚えてますね。

　栗原　天地を喰らうIIは最初から馬に乗ってませんね。馬は出てくるみたいですが。

　POO　そうですね。最初は全員馬に乗らせてみたんですよ。でも全員馬に乗っていると画面の3分の2はプレイヤーでうまってて、しかたなく1頭、2頭とけずって結局1頭だけになりました。

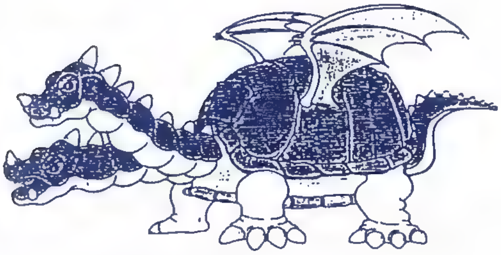
　かる　天地を喰らうのプレイヤーの中には、「なんで馬に乗ってないんだ!?」と言っている人がいますね。

　POO　最初のころの企画には馬で対戦とか馬攻撃ボタンとかあったんですよ。ボタンを押すとパカッとかね。

設定資料









設定資料

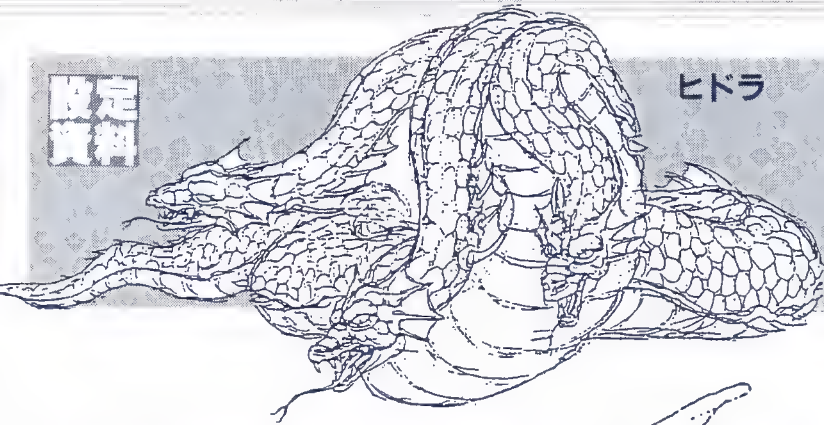


B.D.J BROS.

いつどこで生まれ、どのようにして育ったのか全く覚えていない。気付いた時は兄弟3人で世界を渡り歩き、腕自慢の猛者どもと技を競いあっていた。
宇宙の賞金稼ぎとして日々の糧を得ながら、さらに強いヤツを追い求め空をさまよった。末っ子のバッツはその生体エネルギーを一点に集約して敵に放つ気合弾の使い手で、次男のダッツはどこまでも敵を追いかける追従弾を自由に操る。長男のジェッツは敵に目がけて撃つと大きく広がり、必ず仕留めるスプレッドガンの持ち主だ。
「兄貴！　最近妖魔『ラー』とかいうやつがルーとシバっていう2人組の少年にずいぶん多額の賞金をかけているってうわさだぜ」。
「そいつらはそんなに強いのか!?　兄弟よ！　そいつらの腕を試しに行くか?」

設定資料

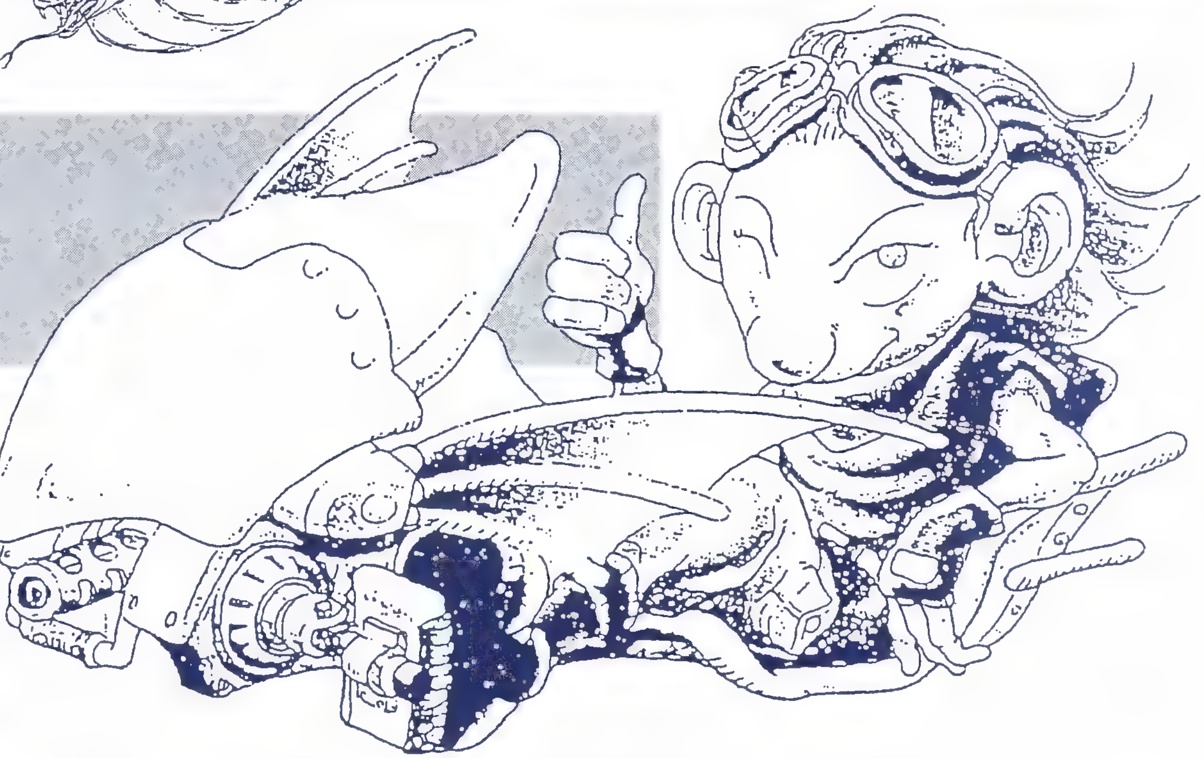
ヒドラ



ステージ4のボスです。3つ首の巨大な蛇のモンスター。3本の首は色が違っており、赤い首はファイアー・ブレス、青い首はアイス・ブレス、緑の首はポイズン・ブレスを吐いて攻撃してきます。また、強力な頭突きを受けると吹き飛ばされてしまいます。

ルース

設定資料



N-N　プレイヤーが死んでても馬だけでパカパカやったり…。

かる　やっぱり馬にこだわっていますね。そういえばウィローにも馬が…。

OCAPOM　そんなチェックしないでちょ～だい！

(笑)

ぜんじ　カプコンといえば、メガクラッシュも特徴ですね。

OCAPOM　あれはエグゼドのクラッシュをもっとすごそうにできないかと考えて、「メガクラッシュ」の名前がついたんです。メガクラッシュは使った後にしばらく弾を撃ってこないとか、微妙な間があるでしょう。無敵状態が生かせるように考えてるんですよ。

N-N　細かい点に気を配っているのに、たいていのプレイヤーは気づいてくれないんですよね。

OCAPOM　少しでも不満のないゲーム作りを目指しているんです。

好きなゲームは何か?

ぜんじ　それでは最後に好きなゲームは何かということと、カプコンファンに一言ずつお願いします。

POO　カプコンではガンスモークが好きですね。他社ではグラディウスシリーズかな、やっぱり。スプレッドボムでパターン作ったりしたし。

これからは、はずさずにヒット作を作っていきたいですね。僕はゲームの平均値を上げる仕事が多いですから。ファイナルファイトとストIIの間のゲームの平均値はもっと上げなければいけなかったですね。

N-N　私は他のメーカーが面白いゲームを出してほしいと思います(笑い)。でもニューゲームを見て、「やられた。僕の考えは負けた」と思うことが多いですよ。これからも他のメーカーに負けないようにがんばります。

好きなゲームはクレイジークライマーですね。カプコンでは魔界村、ガンスモークが甲乙つけがたいと思います。

OCAPOM　僕はディグダグ、ゼビウスが大好きだったなあ。はっきり言ってナムコファンだったんですけど入れてくれなくって(笑)。カプコンのゲームでは1943改が好きですね。シューティングでは自分にちょうどいいバランスで。

カプコン太郎　僕の好きなゲームはですね…。

OCAPOM　おいおい。まあいいや言ってみ。

カプコン太郎　僕、会社に入る前はそんなにゲームやってなかったんで…。

N-N　ウソつけ!

カプコン太郎　で、好きだったのが平安京エイリアンとか第3惑星とかです。

OCAPOM　やってるやんけ。そりゃただのマニアだ!

(気を取り直して)自分たちの得意な分野を固めて、着実にいろんなところへ足を伸ばしていきたいと思います。1種類だけの人気ゲームでは、やっぱり評価は低いと思うんですよ。いろんなゲームをある一定の線以上のレベルで安定して供給していけたらと思います。

POO　ひさしぶりに作った新作、天地IIをよろしく。

ぜんじ　これからもかわらずカプコンファンでありたいと思います。ぜひいろんなタイプの面白いゲームを作ってください。今後も期待しています。

CAPCOM

カプコンゲームの進化を探る

'84年から'91年まで約50タイトルの作品が発売された。その時代ごとにさまざまな特色を持ち合わせている一連のゲームをじっくりと検証していこう。

石井せんじ

COLUMN ①

模索されたシステム ——ため撃ち——



ため撃ちを完全に使いこなさないといけない「ウィロー」。究極のためゲームだ。



マジックソードはボタンを押さないでいるとパワーがたまるようになっている。

一時カプコンゲームの中ではやったのが、ボタンを押してゲージをため、離してパワーを解放するというシステムである。

大魔界村の魔法で一番初めに使われたこのシステムは、天地を喰らう、ウィローでゲームの中に深く取り入れられていった。天地を喰らうでは、一撃で大ダメージを与える真空剣と、連打することによって隙のない強さを発揮する流星剣がある。これをうまく使い分けることによってゲームが面白くなるように工夫されていた。

ウィローでは、大魔界村と同じようにためることによって魔法が使える。しかしそれだけでなく、ためた長さによって魔法を使い分けることができるのだ。月光・竜巻・ゴールド・時・爆裂・水晶と、6種類もの魔法を状況によって選ぶことができる。

その後、1941にもため撃ちが見られる。しかし、この後はほとんどため撃ちは使われなくなった。マジックソードでは、ボタンを押しっ放しにしなくても剣を振らなければゲージがたまってくれる。

ため撃ちというのは、ボタンを押し続けないといけないため、その間攻撃できない。これは多少のストレスを伴う。しかも、〝ため〟を知らなければただの難しいゲームになってしまう。最初からためてみようと思うプレイヤーはそういないだろう。マジックソードの場合は〝ため〟を知らなくても大ダメージの一撃を出す可能性がある。

〝ため〟はカプコンゲームの中で模索されたシステムだが、わかりにくさのために淘汰されてしまったのだろう。

初期のカプコンの作品はハード的には現在とは比べものにならない。しかし、1つ1つの作品に個性があり、思い入れのあるファンも少なくないだろう。

初期のゲームのラインアップを振り返ってみると、シューティングゲームがとても多い。格闘ゲームブームの火付け役となった最近のカプコンファンから見ると、意外な感じがするかもしれない。当時のシューティング人気を考えても、かなりの比率だと言える。

カプコンの記念すべき第一作となったバルガスは、縦スクロールのシューティングゲームである。内容は確かにシューティングなのだが、サブショットに貫通弾を持っていたり、ターゲットを取ると敵の攻撃がパワーダウンしたりする特徴がある。

同時期に出たソンソンは自分が孫悟空というキャラクターだが、弾を撃ってよける感覚や強制スクロールであることから考えるとシューティングとみなしていいだろう。

カプコンを支えるロングヒットとなった1942は、典型的な縦スクロールシューティングゲーム。弾を撃つ感覚、よける感覚がとてもよくできていた。緊急回避として宙返りがあったことにも注目したい。

当時、シューティングゲームには耐久力を持つ敵という概念あまりがなかったと思う。その中で、バルガス、ソンソン、1942は耐久力のある敵が多いという印象をうけたのを覚えている。

その中で、まさに耐久力の固まりというようなシューティングが出た。それがエグゼドエグゼスである。メインショットをひたすら硬い砲台に撃ちこむゲーム内容は実に当時のカプコンらしかった。

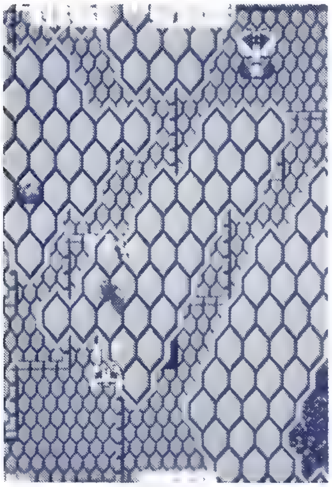
大ヒット作となったカプコン初のジャンプアクション、魔界村にもその傾向はある。魔界村はさまざまな意味で独持なゲームだが、ジャンプでのアクションより槍を投げて敵を倒すというバトルに特徴がある。物を投げて敵を倒す感覚はシューティングに近い。しかも、倒す敵に耐久力を持つものがいて何発も撃ちこまなければいけないのである。

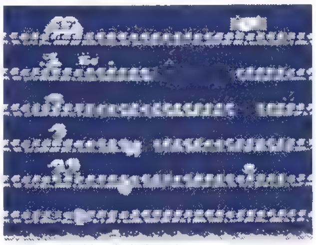
固定画面のアクションゲームだったひげ丸を除くと、闘いの挽歌までシューティング色の強いゲームが続いている。初期のカプコンゲームのイメージを一言で言うと、〝敵の硬いシューティングゲーム〟といったところだと思う。

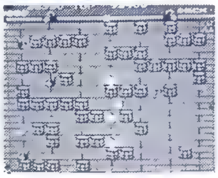
★魔界村以前のカプコンゲーム

'84年～'86年前期のゲーム

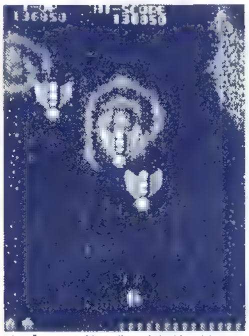
発売年月	タイトル	備考
'84年5月	バルガス	縦SHT
7月	ソンソン	横SHT
9月	ひげ丸	横ACT
12月	1942	縦SHT
'85年2月	エグゼドエグゼス	縦SHT
5月	戦場の狼	縦ACS
9月	魔界村	横ACT
11月	ガンスモーク	縦ACS
12月	セクションZ	横SHT
'86年4月	闘いの挽歌	横ACT


エグゼドエグゼスの独特の雰囲気を愛する人は多い。


ソンソンもゲーム内容は完全なシューティング。


ひげ丸はカプコンには珍しい固定画面のアクションだった。


ロングヒットしたシューティングの名作、1942。



カプコンの第1作、バルガスはシューティングだ。

★緊急回避の進化・宙返りからメガクラッシュへ

今はシューティングの緊急回避といえばボンバーが有名だが、カプコンのゲームには画面全体にダメージを与える〝メガクラッシュ〟という独特のシステムがある。しかし、このメガクラッシュも最初からあっただわけではない。徐々に進化してきたのである。

カプコンゲームの最初の緊急回避は、1942における宙返りだろう。右ボタンを押すと自機が宙返りして一定時間無敵になる。この間攻撃はできないので、純粋な意味の緊急回避と言えるだろう。

エグゼドエグゼスには、クラッシュというシステムがある。ボタンを押すと画面上の弾を消すことができるのだ。自機は無敵にはならず、クラッシュ自体に敵に対する攻撃力はない。

メガクラッシュという言葉が初めて使われたのは1943である。1943のメガクラッシュは津波をひき起こし、自分が一定時間無敵になる。同じメガクラッシュでも弾のみが消えるカマイタチもある。カマイタチはエグゼドエグゼスのクラッシュの流れをひいていることを思わせる。

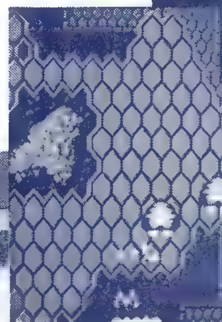
1943のメガクラッシュは使うと自分の体力が減る。それまではアイテムを取った数だけ使えたのだが、体力があればいつでも使え、使うと体力が減るというシステムはカプコンでは初めてだった。

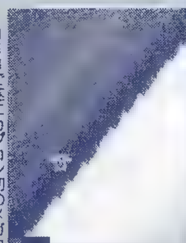
ラスト・デュエルの戦闘機にはボタンによってシールドが張れるというシステムがあった。これはかなり特殊なシステムで、シールドゲージが残っているだけシールドが張れる。ゲームの中ではあまり生かし切れていない感じだった。

メガクラッシュは、1943の後ロストワールドに至って復活した。これ以降、メガクラッシュというシステムが定着していく。ロストワールドはローリングスイッチを押しこむという操作が変わっているが、ほぼ1943と同じ性質だ。緊急回避すると共に、画面全体にダメージを与える爽快感を残している。

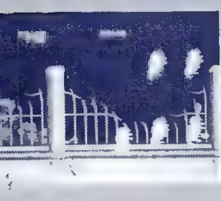
天地を喰らうでは、メガクラッシュがさらに策略に変化した。落石、火計、伏兵など使った場所に応じてさまざまな方法で敵を倒してくれる。ストーリー展開に無理なく対応していて、メガクラッシュの最も進化した形はこの策略かもしれない。

格闘ゲームブームをひき起こしたファイナルファイトでは、緊急回避が必殺技という


エグゼドエグゼスでは弾を消すだけだった。


1943で遂にカプコン初のメガクラッシュが登場。


ラストデュエルは緊急回避にシールドが張られた。


ロストワールドでメガクラッシュはカプコンゲームに定着した。

●カプコンゲームの進化を探る

このころのカプコンゲームの一番の特徴は、非常にバラエティに富んでいるということだ。ゲームのジャンルもさまざまだし、操作方法にオリジナリティのあるものが多い。

ガンスモークは戦場の狼を思わせるゲーム内容だが、操作が独特だ。ショットに3つボタンを使用し、それぞれ撃つ方向が選択できる。同時に2つボタンを押すとさらに別な方向に弾が撃てるようになっていて、なかなか奥が深い。

セクションZは、左右反転ボタンがあるのが特長である。今まで自分の進む方向にしか撃たなかったシューティングに一石を投じたゲームだった。

アレスの翼は、シューティングとキャラクターゲームという2つの分野を一つのゲームの中に入れてしまおうという試みがなされている。画面上の口の中に吸い込まれたりするとステージが変わり、地底で歩くキャラクターシューティングに変化する。

シューティングゲーム以上に独特のゲームが出現したのが、キャラクターゲームにおいてである。闘いの挽歌は剣ボタンと楯ボタンを持つキャラクターゲーム。楯を使いこなし敵の攻撃をかわさないと先に進めないようになっている。

ラッシュ&クラッシュも非常に特殊なゲームだ。主人公は慣性のつく車に乗りこみ、敵の攻撃や体当たりを避けて進んでいかなければならない。ハンドルを切るとテールが流れる感覚が独特で、慣れないと敵や障害物にガンガンぶつかってしまう。

トップシークレットは横から見たキャラクターゲームにもかかわらず、ジャンプできない。壁にひっかけるワイヤーを使ってどんどん登っていくゲームだ。ワイヤーを使ったアクションが実に斬新だった。

ストリートファイターは今ではおなじみのストIIの前作だが、独特のゲームシステムを持つこれらのグループに属すると思われる。ボタンはたたいた力の大きさを感知して大技・小技が使える圧力センサーが内蔵されていた。また、コマンドによって波動拳や昇龍拳が出るシステムは実に斬新だった。今はあたりまえのように使われているコマンド技だが、なかなか思いつけるシステムではない。

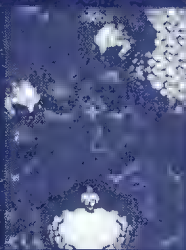
これらのゲームはオリジナリティがあり、マニアを唸らせるものがあったが欠点もまた抱えていた。独特の操作性は慣れれば他のゲームにはない面白さを与えてくれる。しかし、慣れるまでそのゲームの面白さをなかなか理解してもらえない。独特の操作性を使いこなさなければいけないようにゲーム的にしっかり作られていればいるほど初めのとっつきにくさは大きくなる。

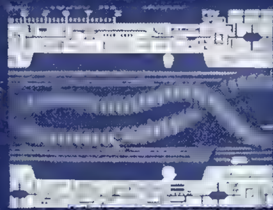
カプコンゲームは面白いかもしれないが難しい。当時のカプコンゲームのイメージはこういうものだったと思う。きちっと作り上げたゲーム性が、逆に難しく感じさせる原因となっているのである。

★模索の時代・魔界村からCPシステムまで

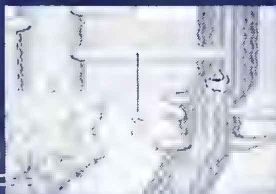
'86年後期〜'88年前期のゲーム

発売年月	タイトル	備考
9月	ラッシュ&クラッシュ	縦ACT
11月	アレスの翼	縦SHT
12月	サイトアーム	横SHT
'87年 2月	必殺 無頼拳	縦ACT
3月	トップシークレット	横ACT
6月	1943	縦SHT
8月	ブラックドラゴン	横ACS
8月	ストリートファイター	横ACT
11月	虎への道	横ACT
'88年 4月	F-1ドリーム	横RAC
6月	1943改	縦SHT
7月	ラストデュエル	縦SHT


縦スクロール面と横スクロール面の画面がアレスの翼にはあった。

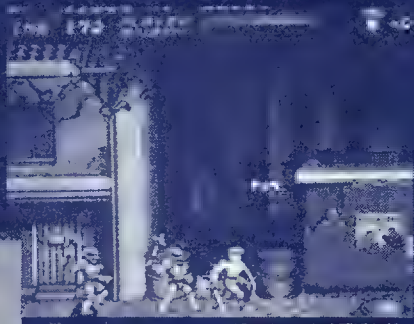

セクションZはいろいろな仕掛けのある独創的なシューティングだ。


3ボタンの操作方法が独特だったガンスモーク。


トップシークレットはワイヤーで登っていく。

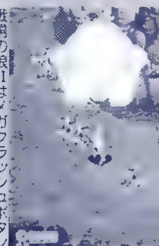


ストリートファイターは、たたいた強さに比例して大技が出るという発想がすごかった。


盾を使いこなす硬派なゲーム、闘いの挽歌。


主人公がいるにはいるが、ラッシュ&クラッシュは車を操るゲームだ。

COLUMN ②

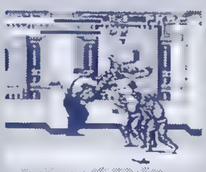

戦場の狼IIはメガクラッシュボタンがついていた。

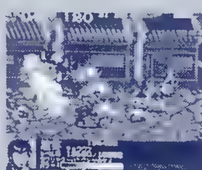
形になっている。ダブルラリアットなどで近くの敵を蹴散らす代わりに体力が少し減る。画面全体にダメージは与えられないが、敵が近くに寄ってくるゲームだけに爽快感はある。ファイナルファイトとほぼ同じ形式のゲーム、キャプテンコマンドーも同じ必殺技のシステムだ。

ファイナルファイト以降もメガクラッシュはいろいろなゲームに現れる。1941、戦場の狼IIはメガクラッシュがあるし、マジックソードのゼニティンもメガクラッシュとほぼ同じシステムだ。マジックソードは使うと敵がゼニーになるというところに爽快感がある。最近はザ・キングオブドラゴンズで〝魔法〟という形にもなっている。

本来、緊急回避はミスをして死にかけていても、最後の瞬間に抜け出すシステムを作っておいてプレイヤーの不満感を緩和するシステムだと思う。しかしそれは徐々に一発逆転の爽快さを求められてきて変化してきた。きちっとした作業をこなさないと先に進めないゲーム性から、人間のわがままな欲求を満たす方向へと変化しつつある。

マニアックなゲームから、より一般に広く遊べるゲームへと進んでいく過程が、メガクラッシュの進化に見てとれる。さらにストーリーに即した、さまざまな形のメガクラッシュが今後現れてくるだろう。天地を喰らうのような、1つのゲームの中にいくつもの形のメガクラッシュが含まれたゲームがどんどん出てくると、さらに楽しめると思う。ぜいたくな要求だが、カプコンならいつかやってくれると期待したい。


格闘ゲームのファイナルファイトにおいては、メガクラッシュはダブルラリアットとなったのた。


策略というのは斬新な緊急回避システムだった。天地を喰らうは戦闘がリアルに表現されている。

CPシステムの時代始まる

'88年7月、カプコンCPシステム初のゲーム、ロストワールドが発売された。ここからカプコンは再び転機を迎える。

CPシステムは、カプコン初のマザーボードシステムである。CPシステムの特徴、与えた影響はさまざまなものがある。が、とにかくCPシステムになってから、グラフィックの質が格段に向上した。

CPシステム第1弾のロストワールドと、第2弾の大魔界村には、このゲームにかける熱意がひしひしと感じられる。それほどのグラフィックの質であり、パワーだった。なお、ロストワールドは第2回ゲーメスト大賞のベストグラフィック部門を受賞している。

それでは、ゲーム内容のほうはどうだっただろうか。ストライダー飛竜までの3作は、それまでのカプコンゲームの集大成といった感じがある。

ロストワールドは、セクションZ、サイドアームと続いてきた主人公が人(またはロボット)のサイドビューのシューティングである。セクションZは左右反転ボタン、サイドアームは右撃ち、左撃ちと進化してきた操作系だが、ロストワールドはローリングスイッチという独特の操作系に行きついている。

ローリングスイッチは回すことによってショット方向を360度移動させることができるものだ。斬新な操作性を持っていて、特殊コンパネで発売された。

大魔界村は、魔界村の第2弾として期待されて発売されたゲームである。魔界のキャラクターたちの個性はきわ立っていて、現在のゲームと比較しても勝るとも劣らない。むしろ、今よりすごいのではないか。

しかし、上撃ちや魔法などのシステムがうまく生かされていない点にやや不満が残った。初期難度の高さも気になった点だ。話題を呼んだロストワールドと大魔界村だが、大ヒットをとばすところまではいかなかった。

CPシステム第3弾のストライダー飛竜はあらゆる点で独創的なゲームである。世界観を演出するという点でゲームの展開、サウンドなどに細かい神経が配られている。

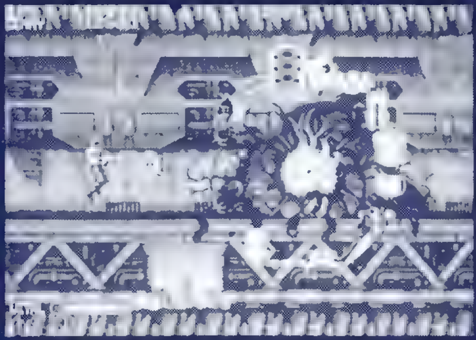
操作方法も壁にはりついたりよじ登ったり大ジャンプしたり、スタントマン[illegible]アクション[illegible]する。[illegible]追求したトップシークレットなど[illegible]いた[illegible]と思う。[illegible]ないアクション[illegible]している。

このように、CPシステム3作目までは昔のカプコンの面影が残っていた。しかし、[illegible]作目から現在のカプコンゲームの雰囲気を持つゲームが出現する。それが天地を喰らうである。

ため撃ちの真空剣などのシステムはあるものの、操作性を特に追求したわけではない。それよりは、ゲーム内容をわかりやすく、不満感のないように練りこんだ作りになっているのである。

ゲーム展開も特に目をひく所はない。見ていると単調に見えるが、やってみると違いが分かるタイプのゲームなのだ。

天地を喰らうは、それまでのカプコンゲームと違ったファン層にアピールした。そして比較的長期間人気が長持ちしていった。



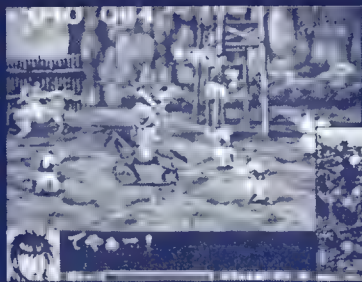


ロストワールドのグラフィックは凄かった。

あらゆる魔界のキャラがリアルになった大魔界村。

独創的という点ではカプコンゲームの中でも1、2を争うストライダー飛竜。





現在の格闘ゲームの源流となったゲーム、天地を喰らう。



この頃多かった版権ものの1つ、ウィロー。



エリア88も版権もの。シンの顔がプレイヤーをのめりこませる。



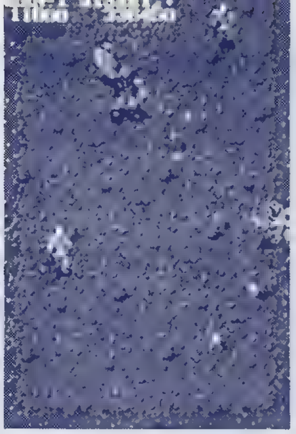
ドカベンは今一歩だった。

'88年後期～'89年後期のゲーム

発売年月	タイトル	備考
'88年 7月	ロストワールド	横SHT
8月	カプコンボーリング	縦SPT
12月	大魔界村	横ACT
'89年 2月	マッドギア	縦RAC
3月	ストライダー飛竜	横ACT
3月	ドカベン	横SPT
4月	天地を喰らう	横ACT
6月	ウィロー	横ACT
8月	ドカベン2	横SPT
8月	エリア88	横SHT
10月	カプコンベースボール	横SPT
11月	カプコンワールド	横QIZ

印象に残る太い赤ゲージ

COLUMN ③



赤ゲージの元祖はなんといってもガンスモークだ。

敵にダメージゲージがあるというのもカプコンのゲームの特徴である。他のゲームでは敵が赤く点滅したりすることによって敵のダメージを表すことが多い。また、まったく表示されない場合もある。カプコンは、リアルさよりわかりやすさを選んでいるようだ。

初めてカプコンゲームに敵の体力ゲージが現れたのがガンスモークだ。ボスとの対決のさい、画面の上に太い赤いゲージが出現する。

次にゲージが出たのが闘いの挽歌だ。このゲージは自分も8ゲージ、敵も8ゲージなのでわかりやすかった。

サイドアームでもボスとの対決時に唐突にゲージが出現する。このゲージはガンスモークに非常に似ている。

この太い赤いゲージは印象的で、以降のゲームにもたびたび登場する。戦場の狼IIがそうだ。1943の亜矢子や、その他、敵ボスにゲージが現れるものはブラックドラゴン、虎への道、天地を喰らう、ウィロー、マジックソード、ルースターズとチャリオット、ザ・キングオブドラゴンズがある。

区切られていないファイナルファイトタイプのゲージは無頼拳、ファイナルファイト、ストリートファイターII、キャプテンコマンドーがある。つまり、半数近くのゲームがボスの体力を表すのにゲージ制を採用していることがわかる。

実はガンスモークの前に発売されたセクションZは、ボスの体力表示がないためどこにダメージを与えたらよいかわかりづらかった。突然ボスがやられたり、全然死ななかったりする。敵の体力ゲージが出るようになったのはこのせいかもしれない。



チャリオットのボスは速く倒すほど点が高い。



ファイナルファイトはやたらゲージが多かった。

大ヒットゲーム・ファイナルファイトとストII

そしてカプコンでは魔界村以来とも言える大ヒット、ファイナルファイトが発売される。ファイナルファイトは、奥行きのある格闘ゲームだ。体力制でパンチ、キック、投げなどを駆使して数多くの敵を倒していく。

　ファイナルファイトの特徴は、今までにない大型キャラの格闘ものであることや、投げという爽快な技を繰り出せることなどいろいろある。しかしそれまでのカプコンゲームと大きく違うのは、プレイヤーがやられたときにいかに納得させられるかに気が配られている点だと思う。

　穴に落ちたり、敵の攻撃一発でやられたりはしない。強そうな敵に何発も攻撃されてやられたりすればまだ納得がいく。また、操作方法がわからないでやられたらつまらないが、ファイナルファイトはパンチを連打しているだけで連続技になるのだ。

　敵キャラは毎回動きが変わるし、アイテムにも運がからむ。毎回同じハマりの状況にならないようにも工夫されている。

　斬新な操作性は生み出したが、使いこなせないプレイヤーはあきらめるしかないという厳しいゲームがかつては多かった。それに比べて、ファイナルファイトはまったく違うカプコンゲームの方向性を切り開いたと思う。

　ファイナルファイトの後には、ザ・キング・オブ・ドラゴンズ、キャプテンコマンドーといった格闘ゲームが続いている。

　その中でストリートファイターIIは、カプコン本来の独創的なゲーム性と、プレイヤー心理を考えた配慮の2つが結びついた名作と言える。

　ストリートファイターIIは、ストリートファイターのテーブル版から多くのことを受け継いでいる。6ボタンを使った操作は、ストリートファイターのテーブル版と同じものである。コマンド技という波動拳、竜巻旋風脚、昇龍拳もストリートファイターに存在した。

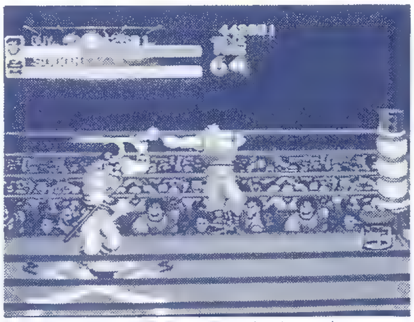
　しかし、ストリートファイターは本来たたいた強さを圧力センサーに反応させるシステムで作られた。たたく強さをそんなに調節できるわけではない。それで、大技・小技をち密に使いこなすようにはゲーム自体が作られていない。

　それに対してストIIは初めから6個のボタンを前提に作られたため、すべての技に意味をもたせるように作られている。さらに、ガードのシステムをきっちり直して技が入るとき、入らないときをしっかりわかるようにしている。前作のシステムを受けつぎつつ、新しい思想でゲームをアレンジしているのだ。

　ストIIは、ゲーム史上に残るほどのヒットをとばすことになった。今後は格闘ゲームを中心にカプコンのゲーム作りは進んでいくだろう。事実ストリートファイターIIダッシュはストIIに劣らぬ人気を得ているし、天地を喰らうの続編、天地を喰らうIIも格闘ゲームになっている。

　しかし、その間にもエリア88、カプコンワールド、ワンダー3、とタイプの変わったゲームも発売している。いろいろなジャンルを模索していることが感じられる。

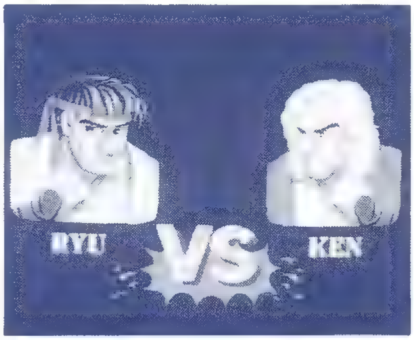
　新しいブームを作り出すのはどんなゲームになるのか。カプコンはこれからも見逃せないメーカーであることに間違いないだろう。



大ヒットとなった格闘ゲーム、ファイナルファイト。今の格闘ものの原形だ。



コミカルもので新境地を狙ったチキチキボーイズ。

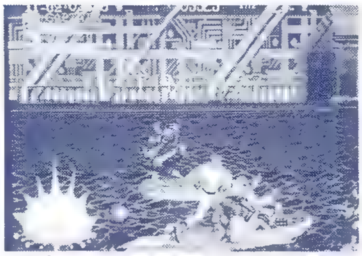


ゲーム史上でも歴史に残るゲームにストリートファイターIIは数えられるだろう。



USネイビーの基本システムはエリア88と同じ。

'89年後期～'92年中期のゲーム		
発売年月	タイトル	備考
'89年12月	ファイナルファイト	横ACT
'90年2月	1941	縦SHT
3月	ハテナ?の大冒険	横QIZ
4月	戦場の狼II	縦ACS
6月	チキチキボーイズ	横ACT
7月	マジックソード	横ACT
10月	U.S.NAVY	横SHT
12月	ニモ	横ACT
'91年1月	クイズ殿様の野望	横QIZ
3月	ストリートファイターII	横ACT
5月	アタックス	横PUZ
6月	クイズ三國志	横QIZ
7月	ワンダー3	横ACT,SHT,PUZ
9月	ザ・キングオブドラゴンズ	横ACT
10月	ブロックブロック	縦BLO
11月	キャプテンコマンドー	横ACT
'92年1月	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド	横ACT
4月	ストリートファイターIIダッシュ	横ACT
7月	バース	縦SHT

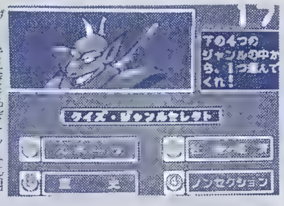


キャプテンコマンドーはファイナルファイトに近いシステムでヒットを続けた。

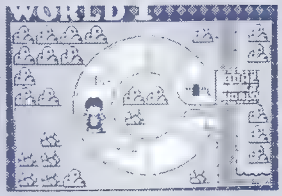


3つものゲームを1枚の基板でやってしまうワンダー3にはびっくり。

COLUMN ④ ★クイズ時代を到来させたゲーム・アドベンチャークイズ カプコンワールド



ブームを巻き起こした元祖クイズカプコンワールドだ。



スゴロク形式を取り入れたクイズゲームのさきがけ。

　クイズ・カプコンワールドは、クイズゲームブームを巻き起こしたといった点で注目に値する。かつてクイズゲームはウルトラクイズ、ハイホーなどがあった。しかしその後はヒット作がなく、クイズゲームはそれほど注目されていなかった。

　そこに出たのが、カプコンワールドである。満を持して出しただけに、細かい工夫が凝らされていた。すごろく形式にして少しずつ進んでいくようになっていたり、レバーをなくしてボタンだけにしたりした点が特徴だ。一見わからない内部的なシステムにも工夫があるように感じられる。

　さらにその後、国盗りシミュレーションを取り入れた殿様の野望も好評で迎えられた。今度はすごろくではなく、国盗りの経過をクイズに組みこんだところが斬新だった。狙いはうまく当たったと言えるだろう。

　その後、クイズ三國志、カプコンワールド2とクイズゲームは続いていた。カプコンワールド以来他社でも多数クイズゲームが発売されたが、カプコンのクイズゲーム作りのうまさは群を抜いていると思う。

これがアルフ ライラだ!!

カプコンサウンドスタッフによる「アルフライラ」。ここではゲーム作りの重要な一端をになう彼らにスポットを当ててみた。スタッフの生のコメントを紹介しよう。

『ALFH LYRA』って何だ!?

ご存じの方も多いと思いますが、現在の『ALFH LYRA』の前には『アルフ ライラ ワ ライラ』というバンド名があったんですね。この『アルフ ライラ ワ ライラ』の意味は、アラビア語で「千一夜」。直訳で千の夜と夜つまり『ALFH LYRA』は、「千夜」ということになりますよね。千の夜があるのなら、千の夢を見せてあげようっていう心が感じられて、私はこの『ALFH LYRA』っていう言葉がとっても大好き。

千も夢を見るんなら、そりゃ中には一度見たことのあるよな夢や、もう二度と見たくないよな悪夢があったりするだろうけど、できることなら、ステキな夢を千種類見てみたいって思うよね。音楽だって同じ。千の場面があるなら、千の音楽を鳴らしたいって思う。それもステキな音楽ばかりを。

で、理想は高いんだけど、現実はなかなかキビしくって、夢を見せてあげようなんていってる側が悪夢にうなされてしまったりする。うぅむ、これじゃまるでミイラ取りがミイラだ…。

ゲームっていうひとつの夢の世界。千種類のゲームがあれば千種類の世界観が存在する。ひとつのゲームを千人がやれば千通りの感じ方がきっと存在するよね。そこで、私たちアルフのメンバーがやっていくべきことって、一人でも多くの人に気持ちよく夢見てもらえる音、音楽を作っていくことなんじゃないかって思うの。あたり前のことを堂々といったら怒られちゃいそうだけど、現実の話として、これを実現するのってすっごく難しい。

どうしたら気持ちいいのか…っていうのに、確固たる答えなんてないから、素直にゲームから受ける印象に、一生懸命自分の気持ちを込めて音を組み立ててく。自分が夢を見る人の立場になって、手応えを探し求める。夢とか、イメージとか、音とか、具象的でないものに、確かな答えを見つけることなんてできないけれど、でも、どこかにきっと、何かつかめるものがあるはず。その手応えを確信した時の喜びは何にも代えがたいものなのよね。

例えば、企画マンや、ソフトマンに、「あの曲いいね」って、言われたりするだけで舞い上がったりしちゃう。ユーザーの皆さんに支持されたりしたら、それこそ自分が夢心地になっちゃう。あ、これもミイラ取りがミイラか…。

ま、でも、人にいい夢を見せようって思うなら、自分がいい夢を知らないとダメだもんね。そんなこんなで、ゲーム以外のことからもインスパイアされなくっちゃ、と、いろんなことに興味をもって、新しく見たもの、感動したことっていうのは、常に心に焼きつけてる。そして、自分の気持ちを、印象を、想いを、音に乗せて伝えていけたら…って、考えてる(うぅーん、考えはスゴイと思うんだけど…、本当に伝えられているかどうかはギモンだっっ!?)。

『ALFH LYRA』の名に恥じぬように、一人でも多くの人に気持ちよく夢見てもらえる音、音楽を…、そんなエラそーなコト言えるほどリッパな人間ではありませんが、今までも、そしてこれからも、これをモットーとして頑張っていきたいと思います。そして皆さんも、もっともっと私たちに夢を見させてください! これからもどうぞよろしく!!

カプコンサウンドの必殺奥義!?

「一度聞いたら覚えてしまうヤツ」「ついつい口ずさんでしまうヤツ」、ベースでゲーム音楽を埋めてやろうと思って入ってきた私には、重い課題であり試練であった。「ノリがいいヤツ」「カッコいいヤツ」「ヘヴィなヤツ」。

キャリアのない私に何を望んでいるのか?それとも諦めているのか?そのうちに、無機質なソロよりも歌心あるメロディ、ベキベキブリブリのベースよりしっとりしたベースのほうがデータ量が少なく済むことがわかり、私は方向転換を余儀なくされた。

それは業務用では〝クサメロ〟と呼んでいるもので〝1942〟から実に四代にわたり伝承されてきたアルフの必殺奥義である。

アルフの曲について?誤解が生じるので書きたくはないのだが基本的に〝ノリノリ〟〝クサメロ〟。それでほぼ説明はつくはずである。しかしアルフは曲に関しては何の方針も立てていないのでスタイルもなければ、作れない物もない。あるのは曲が有機質であるということぐらいである(音の羅列に魂を吹き込むのは結構楽しいものである)。

こう書くと、行きあたりばったりでやっているように思われるかもしれないが、うちのゲームに他の音楽を合わせて見たことがおありであろうか。おもしろいことに、何一つぴったりと来ないのである。

わが社の企画マンの打ち立てた世界観は、明らかに他のそれとはかけ離れており、グラフィックはそれを忠実に再現している。アルフはその答えを企画とグラフィックに求めているのである。しかし高いクオリティを商品に求める場合、我々は重大なハンデを負っていたと言える。それは音色である。CDに蓄音機で対抗していたのだから…。しかしそれも長くはないはずである。音色の革新に伴いハードのハンデをものともしなかった。人材が本領を発揮するであろうから…。

音源の進化と開発目標

カプコンサウンドチームは、少人数の優れたメンバーからスタートした。その当時に使われていた音源はPSG一色で、他のゲームメーカーもシンプルな機能の中で、いかにカラフルな音を作るかに全力を注いでいた。また、発音数も少なかったので、作曲を行っても効果音を鳴らしても、音の厚みを表現することに「技」を必要とする時代だった。

このような時代の中で生まれたゲームは「ソンソン」「ひげ丸」「エクゼドエグゼス」「1942」が代表されるPSGというシンプルな音源にもかかわらず、ゲームイメージが表現された、音作りが表現できている。

ゲーム音源は新たな時代へ突入し、FM音源という名前がゲーム業界で頻繁に出てくるようになった。さてさて、カプコンのサウンドもこのF

M音源を搭載した「戦場の狼」を発表することになる。

このゲームは曲作り、音作りにおいて新しい方式を考え出し、他社のどのゲームよりも先にFM音源を発表し「勝った」と喜んでいたのもつかの間、ゲームセンターには時代に残る名機、あの「マーブル・マッドネス」が登場していたのである。

噂を聞いてゲームセンターへ何度も行って音を聞き、ゲームに熱中していたことは今でも記憶に新しい。当然FM音源を使い、今までにない開発が要求されるようになってきた。

現在のカプコンのゲームは、FM音源が中心になっている。今までの研究を生かし、ゲームの中でよりリアルに表現している。しかし、現在のゲーム音源はPCM音源が主流となり、FM音源で表現していたよりも、よりリアルな音が出せるようになってきている。

しかし、新しいゲーム音の世界は、音質のリアル性よりゲームをプレイするための臨場感を、よりリアルに表現できることが次の目標になってきている。今後の開発は、このような開発を進めて行きたい。

心のゆさぶるゲームミュージックを…

〝聴いてる人の心を震わせたい!〟その一心で曲作りに励んでいるのですが、なかなかこれが大変なことで毎日が悪戦苦闘の連続です。

毎回、担当ゲームが発売されるころ、このゲームをプレイしてどれだけの人が心を震わせてくれるのだろう!?どれだけの人が良かったと思ってくれるのだろう!?という期待と不安な気持ちで胸がいっぱいになります。



一言で〝心が震える〟といっても、とても抽象的なことでいろいろ考えてはみたものの、答えが出てこずイライラしていたころに新生アルフライラは誕生したのです。新旧交えた代表作をGMF（ゲームミュージックフェスティバル）で初めてファンの前で演奏したとき、その答えは出たのでありました。

答えは簡単、まずは自分の心をプルプルと震わせればいいことに気づいたのです。事実、舞台の上でアルフのメンバーがプルプルと心を震わせたところ、ファンの皆さんもそれに応じてくれて、私は涙がちょちょぎれました。

で、ファンの皆さんもプルプルしてくださると私たちはさらにまた頑張れるのです。

〝聴いてる人の心を震わせたい〟今まで先輩たちが残したカプコンミュージックも、新しくなったアルフライラも、この気持ちはずっと変わりません。心の振動を共有し合える窓口がGMFだったり、CDだったり、ゲーセンだったり、ゲームソフトだったりするわけです。

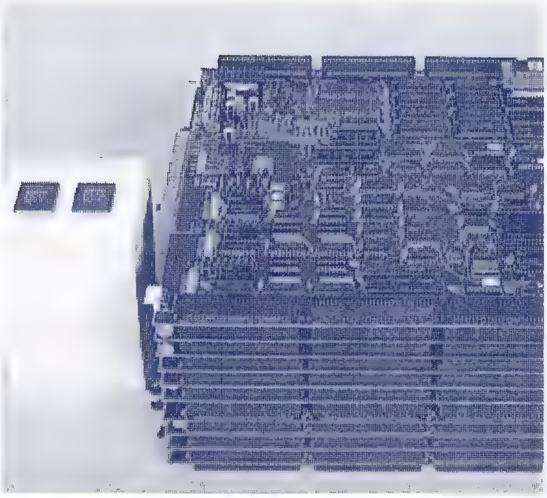
とにかく、毎日毎日プルプルさせながら作っているので（決して貧乏ゆすりではない）、皆さんもプルプルしながらゲームしてくだされば幸いです。

ALFH LYRA

感性開発企業

CAPCOM

'79年の設立から着実に業績を伸ばしてきたカプコン。ここでは、業務用ビデオゲームを中心に、〝カプコン〟にスポットを当て、振り返ってみよう。



これがCPシステムのカスタムチップと従来の基板との比較。

ソフト開発のパワー

業務用ビデオゲームの開発では、現在飛ぶ鳥を落とす勢いでヒット作を出しつづけるカプコン。もはや、他メーカーの存在も薄らいでしまうほど有名になった。プレイヤーの視点で平たく言えば「でかいメーカー」という印象だ。

しかし、各地にゲームセンターを直営店として持ち、その各店の展開で収益の大きな部分を得ている大手メーカーとは若干違う。業務用や家庭用などのゲームソフトの出来、不出来によって、良くも悪くも変化してしまう。純然たるソフトメーカーだ。

こうしたソフトメーカーは日本に山ほどある。しかし、その中でもカプコンは開発力において現在屈指のメーカーであろう。

では、その開発において特徴的な部分は何か？こうくれば当然出てくるのがCPシステムという基板システムだろう。

CPシステム

CPシステム（CAPCOM SYSTEM）は、大容量によるゲーム性、画像の向上、そして独自のカスタムチップを乗せることでコピーを防ぎ、健全な市場の育成に貢献している。

販売方法も変わっていて、通常の基板売りのほか、基板をカプコンに戻してROM交換や、下取りなど行う方法もある。他社のシステムボードだと、オペレーターがROM交換する場合もあったのだが、CPシステムはROMのみの販売はしていない。つまり、すべてカプコン社内で管理しているのだ。

一見めんどうくさそうに見えるが、オペレーターにはどうだろう。当初は多少のとまどいもあったようだが、逆に自分でROM交換する手間や失敗する危険性もなくなった。

また、人気がなかったゲームは下取りに出し、別の新しいゲームに変えるといったことがシステムとしてできあがっている分、オペレーターに安心感を与えている。

カプコンにとっても利点はある。販売方法を特殊にしておくことで、オペレーターに他メーカーと差別化してもらうことができる。常に「今度のカプコンゲームは…」「次のカプコンゲームは…」といった具合にだ。

ただ、こういったシステムでも一番多い販売方法は、下取りでもなくROM交換でもなく、基板売りだという。このことから、CPシステムの一連の作品がヒットしている状況がうかがえるだろう。ヒット作というものは、ソフトの善し悪しだけではなく、どれだけ流通に乗りやすく、どれだけ購入しやすいか、という点も含まれていることは明白だろう。

こういった点でCPシステムは、ゲームの表現能力で優れ、販売においても独自のシステムを確立したものといえる。

より広いプレイヤーに…

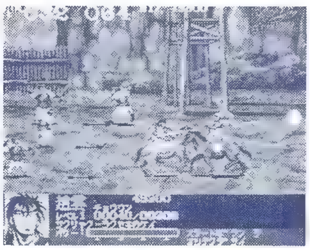
さまざまなソフト開発の流れの中でも多方面の力を吸収しつつゲーム作りがなされている。

映画製作における考え方、こういったものをゲーム作りに生かし、よりグレードが高いソフトの開発に挑戦している。アメリカのウォルト・ディズニー社や、ルーカス・フィルム社、国内では映画監督として有名な伊丹十三氏との提携がある。

また共同でゲームを開発し、今までとは違った良質なゲームを世に送り出している。

別の面では、漫画などを原作とするゲームの開発を進め、より広い層へのアプローチを試みている。天地を喰らうをはじめ、エリア88、ドカベンなどいくつかあり、確実に支持を得ている。

ゲームをゲームの枠にはめて狭くとらえず、映画や漫画などと同じメディアとしてさまざまな可能性を追求しつづけている。



版権ものの質も高い。写真はアーケード版天地を喰らう。

広く海外でも活躍

世界的なヒットとなったファイナルファイト、ストリートファイターII。当然、海外での販売もカプコンの手によるものである。

'85年にアメリカ・カリフォルニア州にカプコン製品の販売会社カプコンUSAを設立。アメリカにとどまらず、カナダ、メキシコなどをも広くカバーする拠点として重要な位置をしめている。

ただでさえ広く、大きいマーケットのアメリカは、日本での売り上げの4倍近くを占める。日本国内だけでヒットした場合、国内のオペレーターやプレイヤーには支持されるが、世界的なヒットにはならない。それに国内での売り上げは、それだけでみれば比重は低いのである。

極端なことを言えば、日本

㈱カプコン設立から現在までの歩み

1979年（昭和54年）	5月	電子応用ゲーム機器の開発及び販売を目的として、資本金1000万円で設立。
1983年（昭和58年）	10月	東京都新宿区に東京支店設置。
1984年（昭和59年）	5月	業務用テレビゲーム「バルガス」開発・販売。以後、「ソンソン」「ひげ丸」「1942」「戦場の狼」などのヒットゲームを続々市場に送り出す。
1985年（昭和60年）	7月	任天堂株式会社とファミリーコンピュータ用ソフトの販売契約締結。
	8月	米国における同社製品の販売を目的として、カリフォルニア州にCAPCOM U.S.A. INC.設立。
	12月	ファミリーコンピュータ用ソフト「1942」開発・販売。以後、「魔界村」「ロックマン」シリーズ、「井出洋介名人の実戦麻雀」など数多くのヒットゲームを送り出す。
1987年（昭和62年）	6月	セキュリティ保持と大容量化を目的としたカプコンカスタムICシステム（CPシステム）の開発に着手。
1988年（昭和63年）	5月	ウォルト・ディズニー社と製造販売権の許諾契約を締結。「わんぱくダック夢の冒険」「チップとデールの大作戦」など、多くのファミコンソフトを日本、海外で販売。
	7月	CPシステム完成。
	9月	CPシステム第1弾業務用テレビゲーム「ロストワールド」開発・販売。以後、発売のCPシステムによる業務用テレビゲーム「大魔界村」「ストライダー飛竜」「天地を喰らう」「ウィロー」「エリア88」「ファイナルファイト」「戦場の狼II」「1941」「マジックソード」「U.S.NAVY」などすべてヒット。カプコンCPシステムの名を高める。
1989年（平成元年）	5月	松原事業所竣工。
	8月	英国ロンドンに英国駐在員事務所設置。
	9月	カプコンレーシングチーム結成。
1990年（平成2年）	3月	カプコン第2ビル竣工。（本社事務所）
	5月	ゲームボーイソフト第1弾「レッドアリーマー」開発・販売。その他ゲームボーイでは「ダックテールス」「ハテナ？の大冒険」を開発・販売。
	10月	株式店頭公開。
	12月	三重県賢島に保養所竣工。
	12月	スーパーファミコンソフト第1弾「ファイナルファイト」開発・販売。
1991年（平成3年）	3月	CPシステム第14弾「ストリートファイターII」開発・販売。国内にとどまらず、世界的に大ヒット。

で売れなくても、海外でヒットすれば、国内だけでのヒットより売り上げは多いのである。

こうした点から海外の市場だけを狙った作品が多く、国内のプレイヤー層を見たゲーム作りがなされていないメーカーもあったりする。

しかしカプコンは、決して海外だけといったゲームは作らず、国内、海外両方に通用するゲームを出し続け、ヒットさせている。基本的なゲーム作りの姿勢とも言えるだろうが、日本以外の世界に通用するゲームと、日本も含めた世界に通用するゲームでは、大きな違いがあることは確かだ。

多彩な可能性に期待

カプコンゲーム一連の作品の中でいくつものヒットゲームがあった。その中でも1つのスタイルを確立したのがカプコンワールドだろう。

広い年齢層、そして幅広い客層に受け入れられ、それ以降ゲームセンターには必ずどこかのメーカーのクイズゲームが入っているくらいの地位を築いた。

プレイヤーが悩むことなく選択できる「4（8）ボタン」による択一システム、わかりやすい表示など、親切設計がなされている。ストレスを感じることなくプレイできることを念頭においたゲーム作りは、今後のカプコンゲームの共通テーマになっていくような気がする。

大型筐体物への挑戦も忘れてはならないだろう。より大規模になっていくゲームセンターには必ずといっていいほど設置されている。自社ロケーションを拡大し、新たな展開を見せる1つの要素であろう。

では、今後のカプコンの発展に期待しつつ会社案内から1つ引用しよう。

以下は、目の前の課題を着実にこなし、1歩1歩確かな手ごたえで成長しつづけるカプコンからのメッセージだ。

感性開発メディアとしてのビデオゲームを探究

カプコンは、ビデオゲームを感性開発のためのメディアとして位置づけています。優れた小説や映画、コミック、アニメなどと同じように、楽しむことによって感性を豊かに育むことのできるメディアであり、さらに持続性のあるレジャーそのものだと考えているのです。

こうした独自の視点から開発されたカプコンのビデオゲームは、比類のないグレードの高さで評価され、ファン層を着実に拡大し続けています。

開発主導型経営を徹底して貫き、アーケードゲーム（業務用）およびコンシューマゲーム（家庭用）の両分野に幅広く取り組んで、ソフトとハードの両面から積極的に開発を推進。独創性あふれるカプコンならではの製品を続々と市場に送り出しています。

最先端のハイテクノロジーを駆使したビデオゲームは、もはや新時代の遊文化。文化としての価値と可能性をさらに追求しつつ、カプコンは多彩な挑戦を続けていきます。



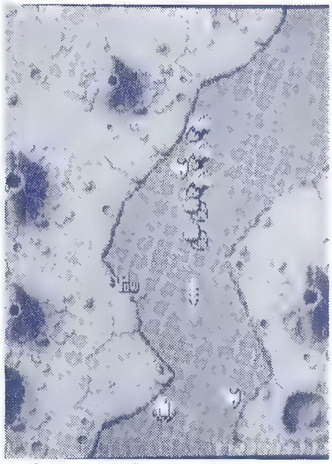
躍進の象徴「カプコンレーシングチーム」。これからも期待大！

ぜんじの CAPCOM CATCH UP

不断に進歩しつつも古びることのないカプコンゲーム。どのゲームもいまだに私を挑発し続けている。カプコンゲームを語るのは、過去を振り返ることとは最もかけ離れた作業なのだ。

カプコンゲームとの出会い

私がカプコンのゲームを見たのは、バルガスが最初でした。特に深い印象はなかったのですが、POWをとるとキャノン砲が使えるのが変わっているなと感じました。

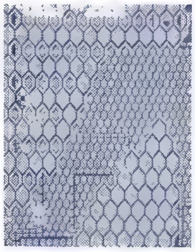


カプコンはこの「バルガス」から始まった。

バルガス、ソンソンといったところはゲームセンターで気軽に遊べたゲームでした。そのころはCAPCOMというメーカーをあまり意識せずプレイしていたものです。当時はナムコゲームが全盛で、ゼビウスなどナムコの出すゲームをマークしてプレイしていました。

その後、1942を継続ガンガンプレイした記憶がありますが、長くやり続けたカプコンゲームはありませんでした。最初にやりこんだのは、エグゼドエグゼスだったと思います。

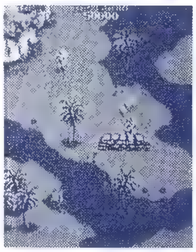
エグゼドエグゼスは、当時ナムコのグラフィックに慣れていた私にとってかなりインパクトのあるゲームでした。ナムコのゲームはパステルカラーのきれいな色を使っていますが、エグゼドエグゼスは深味のある陰影の濃いグラフィックでした。今見てもあまり見劣りしないほどの美しさを持っています。



本当に今見てもグラフィックが美しく感じる。

とりあえずやり始めたのですが、敵や砲台に硬いものが多い。当時は早くボタンがたたけなかったので、この硬さには苦しめられました。硬くて壊せないので砲台はみんなよけて弾をかわしまくり、最後の16エリアまでいきました。しかしそこまでで、遂に1周クリアすることはできずじまい。その後、1000万を出したプレイヤーにプレイを見せてもらいましたが、コスリ連射でことごとく砲台をつぶしていくさまは、ちょっとしたカルチャーショックでした。

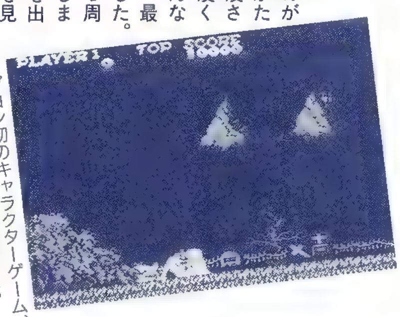
戦場の狼のグラフィックもまた独特で、これもかなりプレイしました。最初難しいゲームで2面行けばいいという感じだったので、ヒマつぶしにやっていました。常に敵が手榴弾を投げてくるので安心できず、緊張感があって面白いゲームでした。何回もやっているうちに、人間やればできるもので1周クリアできるくらいにはなりました。



当時はとてもリアルな感じがした。とにかく忙しいゲーム。

ここまでのカプコンゲームは硬いシューティングというイメージでした。エグゼドエグゼス、戦場の狼とカプコンゲームをプレイしたので、次にまた面白いゲームが出ないかなと思っていました。そこに出たのが、魔界村でした。

魔界村を初めて見たとき、土の中からモコモコゾンビが出てきました。「なんだこりゃ〜もうやるしかねえ」こういう感じで、全精力をかけてこのゲームに向かうことになりました。



カプコン初のキャラクターゲーム、〝魔界村〟これでビルを建てた？

私はそれまでにJ・R・トールキンの「指輪物語」を読んでいたせいもあり、ヨーロッパの伝説の世界がとても好きでした。しかし、ファミコンすらなかった当時、ゲームはコミカルなキャラが主流でした。リアルな怪物が出てくるゲームがなかっただけに魅力的に思えたのです。

魔界村は私のゲーム歴の中でもかなりやりこんだ部類に属します。生き生きとした魔物は憎たらしいほど強く、挑戦意欲をかき立てました。特に新しい魔物、レッドアリーマーは姿形と動きに独特の個性があり、忘れ難いライバルです。

カプコンへの取材活動

そんな中、魔界村をやっていたことがきっかけになってゲーメストに記事を書くことになりました。そして、そのうちカプコン特集の企画が私のところに回ってきました。それが〝ぜんちゃんの丸ごとカプコン〟というやつです。メーカーの特集記事として、自分のやりたいことはほとんどやることができました。

このとき、カプコンの数多くの人たちと会うことができました。ゲームメーカーは秘密主義で、開発者や資料はほとんど出ないというイメージが当時ありました。しかしカプコンにはいろいろな面で取材に協力していただいて、自分の納得する記事に仕上げることができました。



これが〝ぜんちゃんの丸ごとカプコン〟だ！　辻本社長と石井ぜんじ。

その時に印象に残っているのが、カプコンの営業の人たちが実にゲームにくわしかったことです。彼らは「自社のゲームが難し過ぎるんじゃないか」と心配していました。今ではゲーム好きの人がどん

どんメーカーに入っていきますが、当時はそうではありません。私自身、「ゲームなんて嫌いで、難しくしてインカム上げればいい」という考え方の営業の人を多く知っていました。そこで、このメーカーはちょっと違うと感じたのです。

これをきっかけに、ゲーメストのカプコンゲームを数多く担当させてもらうことになりました。いろいろなカプコンゲームを取材しましたが、最初に見たインパクトが強かったのは、ストリートファイターと大魔界村、ストライダー飛竜です。

ストリートファイターはまだ未完成のうちに大阪まで行って取材させてもらいました。巨大とも思える筐体に躍動するプレイヤーたち。当時のテーブル台は画面が今より小さいものがほとんどだったので、その大画面の迫力には今までにないものを感じました。

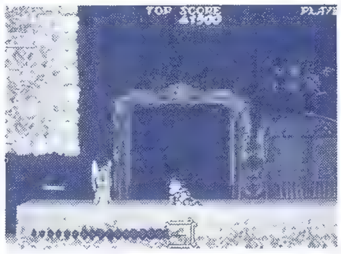
開発用のボタンの部分だけが板についているようなもので最初は取材していました。当時は元が強く、まだ倒したものはいないと言われていました。

ストリートファイターは筐体もので、思ったほど出回りませんでした。見た目の迫力


初めて見たとき、「これはいける！」と思った。

では大ヒットの可能性があるのに残念だと思っていたのですが、近年続編のストIIが大ヒットしてくれました。続編をうまく作るカプコンならではの成功だと思います。

大魔界村との出会いはCPシステムの発表会でした。あの魔界村のキャラクターが、はるかにパワーUPしたグラ



期待よりは人気が長続きせず残念。でもオレは好きだ。

フィックで描き出されています。こうなると理性はどこかに吹っ飛んでしまって、とにかく成功したらすぐ取材させてもらうことにしました。

大魔界村は取材のたびに各面の世界観にカンドーしていました。そしてある取材の日、新作のストライダー飛竜もいっしょに取材することになりました。

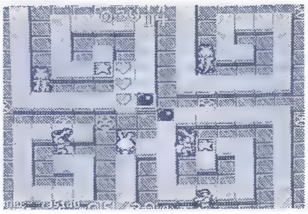
ストライダー飛竜に対しては何も予備知識がなかったのでそんなに期待してなかったのですが、見てびっくり。壁にくっつく・斜面はすべり降りる・大ジャンプするなどのアクションに感動しました。

そしてあのアマゾネス。わけの分からない言葉を叫びながらツルを渡ってくる彼女らには大笑いしました。

ちなみに取材バージョンでは上半身が露出していたのに、発売バージョンは緑の葉で自主規制されてました。これは残念。今でも編集部には当時のアマゾネスの写真が残っています。


自主規制バージョンのアマゾネス。葉っぱが邪魔。

その後も天地を喰らう、ウィロー、エリア88、カプコンワールド、戦場の狼II、マジックソード、U.S. NAVY、ドンプル、アタックスとやりこみました。しかし、ゲーメスト読者と共に盛り上がったのは何といってもファイナルファイトとストリートファイターIIです。


ドンプルはひそかに愛するゲーム。ルースターズのグラフィックもよかった。

ファイナルファイトはAMショーにカプコンワールドと共に出展されましたが、当時は完全にノーマークでした。それまで美しいグラフィックで世界を作り上げてきたカプコンゲームですが、ファイナルファイトはむしろ乱雑な雰囲気を持っていました。

アメリカの街が生活感あふれる妙な迫力でせまってきます。

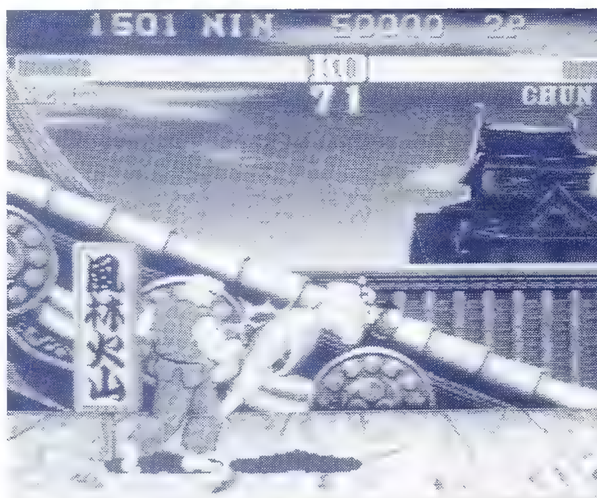
最初はあまりプレイする気はなかったのですが、気軽にできるので何となくやっていました。なかなか進めないのに腹が立ち、やればやるほどはまっていきました。当時のゲーム仲間はみんなグラディウスIIIをやっていたため、私は孤立無援でファイナルファイトをやっていました。


大ヒット作。ゲーム界をシューティングから格闘に変えた。

しかし、ファイナルファイトをプレイしている人たちはどんどん増えていき、自分が作ったり集めたりしたパターンやセオリーをもとにした攻略法は、意外なほど反響がありました。そしてカプコンゲーム初のゲーメスト大賞を受賞するまでに盛り上がったのです。

ファイナルファイト以上に爆発的な盛り上がりを見せたのがストリートファイターIIです。もはやいうまでもありませんが発売と共に大ヒットをとばし、第5回ゲーメスト大賞を受賞。しかも、各部門賞を独占しました。

ゲーメストではストIIをきっかけに編集部でチームを組み、長期にわたる記事展開が考えられました。そして、対戦プレイを読者と一体になって盛り上げることができました。カプコンの〝プレイヤー〟とも対戦プレイを楽しむ機会があったのも楽しい思い出です。この人気に後押しされて、ゲーメスト初の本格的ゲーム大会を開くことも可能になったのです。



さらに1人プレイから対戦プレイへと流れを変えたストIIだ。

振り返ってみると、私がエグゼドエグゼスや魔界村をやっていたころから社会は大きく変わりました。ベルリンの壁は崩れるし、ソ連はなくなるし、自分を取り巻く状況も変わりました。


'91年の夏に開催されたストII大会で悪戦苦闘の司会。

カプコンというメーカーも、ファイナルファイト、ストリートファイターIIという大ヒットを通じて、大きく変貌しつつあります。ゲーム内容も変わってきたし、メーカーとしてのスケールも大きくなってきた。世界的に見てもゲームが成り立つ地域は拡大しているし、ゲームの社会における影響力も大きくなりつつあると思います。

そんな中で、プレイヤーの立場に立って〝うちのゲームは難し過ぎないだろうか〟と考えていた姿勢を、最後までもち続けてほしいと感じます。私はカプコンの最大の魅力とパワーは、その点にあると感じているからです。

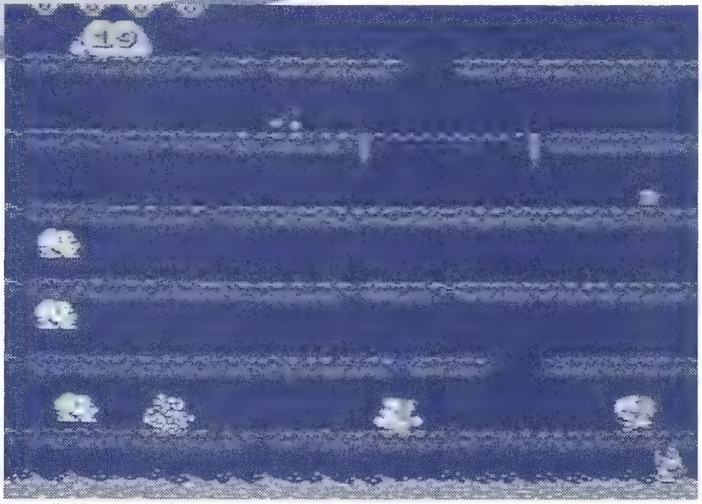
今最も期待されるゲームメーカー、カプコン。これからもわくわくさせるようなゲームを発売してくれることを、全国のカプコンファンと共に願いたいと思います。


天地を喰らうII、カプコンワールド2など、どんどん新作は出ていくぞ！

編集部座談会

これがゲームの面白さ!! カプコンゲームを語り明かす!!

カプコンゲームにまつわる数々の思い出。プレイヤーとして、バルガスからキャプテンコマンドーまでのさまざまな機種を振り返る。君はどれだけのゲームを覚えているだろうか。編集部員と共に熱く語ろう。



ソンソンはメロディが妙にメロディが印象に残ってるのだ。

バルガスから始まった

ぜんじ　それでは編集部のみんなに、カプコンに対しての思い入れを語っていただきたいと思います。

栗原　カプコンと言えばバルガスですね。記念すべき第1作です。当時はナムコっぽく感じて、不思議なメーカーが出てきたなとマークしてました。

ずる　シューティングなのにターゲットを取って敵を弱くしたり、変わったシステムがあるんだよね。キャノン砲を使わないでバルガスを倒す点稼ぎが熱かった。

いなりん　次のソンソンは、文房具屋のようなゲームセンターでやっていたな。初めてクリアして、景品のようなものをおばさんからもらった。思い出深いゲームだ。

山河　ソンソンは音のメロディがよかった。店中に鳴りひびいていたよ。

ぜんじ　ひげ丸はあまり人気は出なかったね。

DON　見た目がきれいで、僕は稼いでました。かなりやりこみましたよ。

栗原　タルの元祖だね。

山河　そして1942。これは本当に面白いシューティングだった。かなり長かったけど一気に進んだ覚えがある。

N'O　僕は難しかったと思うな。一番下まで降りられなかったのがやりづらかった。

ぜんじ　あれは下から出てくる戦闘機をよけやすくするためじゃないかな。

山河　ハード設定だと、中型機の出してくる弾の数が多くて、難しいんだよね。ボーナスステージみたいなところも、ノーマルでは弾を撃ってこないのにハードでは弾を撃ってくるし。

連射に苦しんだエグゼド

かる　僕はエグゼドエグゼスのほうが好きだった。すごくグラフィックがいいし、大陸が本当に浮いてるように見える。

山河　あれは硬いゲームだったね。僕はコスリでやってたからさほどつらくはなかったけど、ケイレン撃ちでは終わっている。

かる　僕はケイレンでやりましたよ。ケイレン連射で1000万できたときはうれしかった。

ぜんじ　1000万行くとメッセージが出てゲームオーバーになるんだよね。自分ではどうしても見られなかったけど、編集部に入って見せてもらい感動した。ここまで気を配ってくれるといいよね。

山河　戦場の狼はデモの絵が印象的だよね。ゲームのほうは難しかったけど、2～3面を越えるとどんどんいける。

ずる　タイトル画面が、5万エブリのはずなのに50万エブリと間違ってるんだよね。あれにはびっくりした。

C・LAN　あれ！50万エブリじゃなかったの。今まで50万エブリと思ってた(笑)。

山河　さて、それではお待ちかねの魔界村。

ぜんじ　旧バージョンは難しかったね。レッドアリーマー、ドラゴン・サタンが耐久力があって。

いなりん　レッドアリーマーは本当に強かったね。もっとひどいのがブルーキラー。あんなに小さいのに「キョーン！」て音をたててふっとばされちゃうし。

ぜんじ　とにかくゾンビが出て

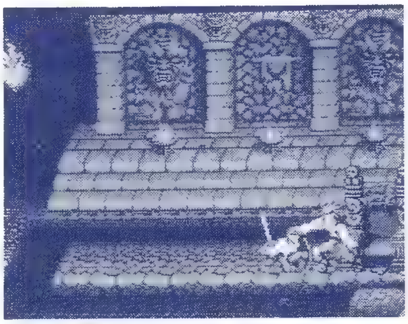
出席者

石井ぜんじ
やまかわ悠理
KAL
栗原桃郎
ももやん
DON
RIK君
FRS'N'O
いなりん
YOU・A
ずるずる

きたりするあの世界がよかった。魔界村とグラディウスで学校を1年棒にふった（笑）。
　かる　僕はガンスモークをやった覚えがある。おたずねものの張り紙が次々と出てくるスタートデモには感動した。
　C・LAN　あれは倒したときに弾で穴があくけど、毎回穴のパターンが違うんだよな。そこが妙にリアルだった。
　かる　ラストボスは緊張したね。おやじと手下が強くて本当に苦戦した。ウィンゲートファミリーの息子は弱くて、ただのバカ息子なのに（笑）。
　ぜんじ　セクションZはなかなか面白かったんだけど、最初が迫力が足りなくて残念。
　かる　虫が飛びかかっている4面なんてすごいよ。でも1周クリアして、いきなり再び地底に潜ってスタートするのにはびっくりした。なんであんな怖い所にまた行くんだろう！ガーン。

強かった2周目の剣王

　C・LAN　僕はこのころからまたゲームセンターに行き始めて、初めてやりこんだのが、闘いの挽歌ですね。かなりはまってて、僕のやってるのを見て友人も何人か始めたんですよ。それで僕だけ2周目の剣王が倒せなくて…。
　いなりん　剣王はひどいよ。最近やらせてもらったけど、ブンブン！と0・5秒でやられたもん。楯を使うのを忘れてドガードしてしまったのがいけなかった（笑）。
　ぜんじ　ラッシュ&クラッシュはやってましたか？
　いなりん　あれはやってなかったなあ。
　かる　なぜ！今からでも遅くはない。基板買ってやるしかないですよ。確かにテールはひきずるし、水たまりに落ちて死んじゃうし…そんな所もあるけど、本当は面白いんですよ。
　いなりん　う～ん。
　かる　それに比べて、アレスの翼は今ひとつだった。でもあの巨大な顔は印象的。


2周目の剣王の強さはただごとではなかつた。

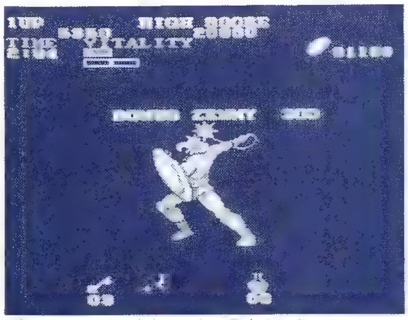
カッコ良さではサイドアーム

　ぜんじ　サイドアームは、断然カッコいいと思った。内容はすごくいそがしいゲームで、無敵時間が短かったなあ。
　栗原　巨神兵みたいなのが背景にいたよね。またモビちゃんが登場したゲームでもあるし。撃つだけ、よけるだけだったけど燃えたよ。
　ぜんじ　ゲーメストの今月のヒットゲーメストの記念すべき初集計1位のゲームだ。
　山河　その次の無頼拳は、はずしましたね。あまり出回らなかった。
　ぜんじ　面白いゲームなのにね。2周クリアまでやったのに。やっぱりザコにまとわりつかれる所がいやなんだろうなあ。
　ずる　次のトップシークレットも難しかったですね。ちゃんとワイヤーを使いこなさないといけないし、親切設計の今のゲームに慣れたプレイヤーにはちょっと無理なのでは。
　ぜんじ　ある意味ではカプコンで一番難しいゲームだよね。パターンのみじゃ倒せないし。うまくなれば面白いんだけどね。
　栗原　1943はメガクラッシュが最高に使われたゲームで、とっつきやすい縦スクロールシューティングだった。大和だけはとっても強かったけど。
　かる　ブラックドラゴンもずい分やったよ。ブラックナイトがかっこよくて。トラップが多くて覚えるのが大変だったけどそれだけにやりがいもあった。



これが元祖の昇竜拳だ。

　YOU・A　僕がやっていたのはストリートファイター。ストIIとはゲーム的にだいぶ違うけど、迫力は勝るとも劣らないという感じだ。バーディーとかアドンとか強い敵がたくさんいた。
　ぜんじ　魔界村の東洋バージョンが虎への道だ。2面の中国の幽霊屋敷の中でキョンシーが出たり異様な雰囲気があってよかった。
　かる　F－1ドリームの子供はすごかったね。車より速く300キロで走ってて、ぶつかっても死なないんだもん（笑）。



ブラックナイトがチョーかっこよかった。

断然美しくなったCPシステム

　ぜんじ　CPシステム第1弾のロストワールドはグラフィックがきれいでしたね。
　N，O　グラフィックもきれいだし、ローリングスイッチのアイデアも好きだった。僕は稼いでいたこともあって、あの1万ゼニーがすばらしいです。あの丸みを帯びたデカゼニーがいいなあ。
　栗原　開発者の話だと、シルフィーは坊主頭で、その上にカツラの髪の毛をかぶせてあるらしいよ。
　ももやん　ガーン！
　ぜんじ　大魔界村もよかった。あのキャラクターセンスはカプコンならではだ。
　YOU・A　ゲームバランスとしては、魔法の存在価値が今ひとつだった。一瞬無敵にはなるんだけど、1面、2面の音楽はよかったな。
　ぜんじ　第3弾のストライダー飛竜にも驚かされた。
　栗原　あれは最高ですね、盛り上がる演出といいセンスといい。プレイヤーの想像を絶したゲームだった。
　いなりん　でもどこに行ったらいいかわかりにくくて、とっつきにくかった。
　ずる　スライディングするのがあまり好きじゃないなあ。
　いなりん　ドカベンでもスライディングするじゃないですか（大爆笑）。



ドカベン。君はやったか？



天地はやっぱり馬だよね。

ずる　ドカベンもよかったのになあ。特にモビちゃんが野球するところ(笑)、ドカベン2はさらに面白かった(笑)。

連射装置で天地は楽勝

YOU・A　そして天地を喰らう。あれは5面の音楽がよかった。連射装置を使うと流星剣が出っ放しになって楽しかった。

ぜんじ　それはよくない遊び方だ。やはり真空剣と流星剣を使い分けなければ。

かる　とにかく奥の深さは折り紙つきですね。孔明の「レベルが上がりました」というセリフがトボケていてよかった(笑)。

ぜんじ　ウィローはグラフィックがとてもよくて、かなりやったなあ。

いなりん　ウィローは馬車が難しいですよ。鳥はくるし、左右から矢を撃ってくるし。店の中ではタイムが減るし、ボスになっても回復しないし。

かる　4面の女剣士ソーシャとオプションの妖精みたいなやつがかわいかった。

かわいかったといえばモビちゃん。エリア88はモビちゃんが一番出たゲームでは?

N,O　そういえばたくさんいたね。ロケットに乗ってたり、水の中を泳いでたり、染之助染太郎してたりいろんなモビちゃんがいたなあ。わりと簡単なゲームだった。

いなりん　クイズ・カプコンワールドはクイズゲームのブームのきっかけになった名作だ。いろいろなボスが出てきて楽しかった。

YOU・A　すごろくで先に進むのが面白かったですね。早押しに燃えましたよ。

ずる　広報担当のMさんが声をやってて、かわいくてよかった。

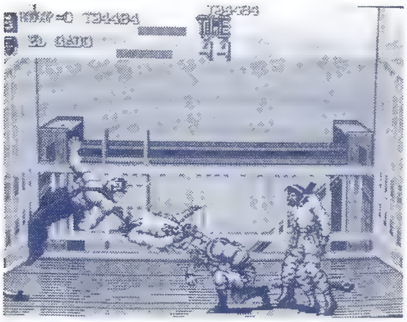
やめられない面白さのF・F

ぜんじ　次はファイナルファイト。これは大ヒットしましたね。

N,O　とにかく最初は難しいと思った。ソドムとかロレントのボスには苦しめられたね。

かる　でも途中までやっちゃうと引き下がれないんだよ。意地になってやりこんだ。今の格闘ゲームブームの先駆けとなったゲームだね。

ぜんじ　1941は他のシリーズとは少し変わってますね。


やればやるほど面白くなるファイナルファイト。

栗原　今までの19シリーズと雰囲気が違い、ヨーロッパが舞台だ。敵の兵器に気合が感じられた。ミリタリーマニアがカプコンにはいるんじゃないかな。

N,O　一見難しいけど、慣れればかなり楽に先に進めたように記憶している。

山河　ミリタリーといえば、戦場の狼IIも完全に軍事ものだね。

ぜんじ　先に進めば面白いんだけど、2面が難しいのがちょっと。

かる　カプコンの得意のパターンが裏目に出ましたね。

ぜんじ　その後、チキチキボーイズ、マジックソード、U.S. NAVY、ニモと続きますが…。

かる　チキチキはもう少し奥が深いとよかった。1回クリアしてしまうと、もう1回やる気があまり起こらない。ネーム入れで自分の性格が変わるのが面白かったと思う。

ぜんじ　マジックソードは好きだね。でかい塔を登っていくのなんて、ロマンがあるじゃん。最後は点稼ぎが熱いゲームになっちゃったけど。

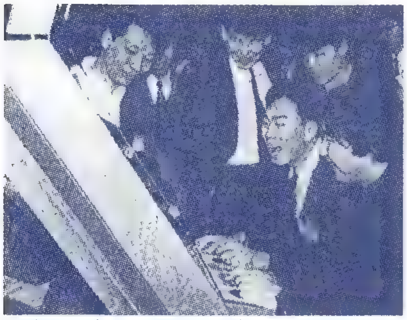
C・LAN　U.S. NAVYは、時間でゲージが減っていくのがイヤだった。最後のほうはシャトルと戦ったり、なかなか白熱していて面白かったのに残念。

いなりん　そのころは、ハテナ?の大冒険、殿様の野望、三国志といったクイズものをよくプレイしていたな。僕は殿様の野望がよく出来ていると思ったが、同時に一番難しくも感じた。

ぜんじ　ここで遂にストIIが発売されるね。ストIIは大ブームを巻き起こして、編集部でも燃えた。

ストIIで頂点に立ったカプコン

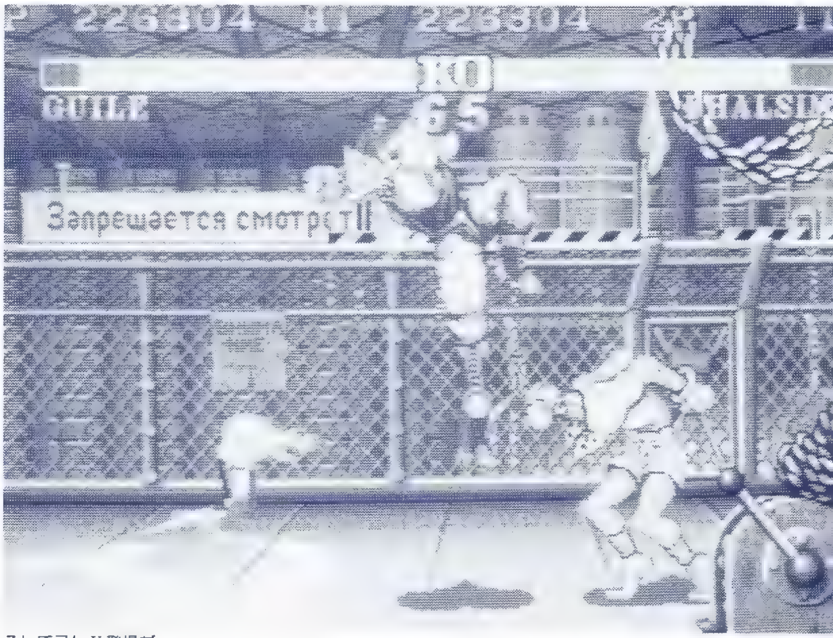
C・LAN　編集部員がみんなやってたというのは珍しいよ。対戦プレイもいち速く取り組んだし、カプコンの人と戦ったのもいい思い出になった。


カプコンの人とも対戦したのだ。

山河　とても一言では言い表せないね。時代を変えたゲーム、カプコン最大のヒット作だと思う。

ぜんじ　その後もワンダー3、ザ・キングオブドラゴンズ、キャプテンコマンドーとヒット作が続きますね。

山河　ワンダー3をのぞいて格闘ものが多いけど、最近のゲームはまとまってるね。キャプテンコマンドーなんか特に、キャラクターの個性もあるし操作性も工夫されている。これからも思い出に残るゲームを作っていってほしいと思う。



そしてストII登場だ。

OLDゲームから最新ゲームまで

ヒットゲーム一挙攻略大特集

CAPCOM GAMING CONQUEST

世の中には語りつがれ、受けつがれていくものがある。古きゲームの攻略法、これもまた例外ではない。
ここでは懐かしのOLDゲームから最新のヒットゲームまで、あまり知られていない攻略を紹介しよう。



ファンタジックな世界を君の手に…

魔界村

石井ぜんじ

魔界村はち密な攻略法を必要とするキャラクターゲームである。短気に突っこんでいってもなかなか勝ち目はないだろう。

ここでは、後半のステージを中心に練り上げた攻略法を紹介しよう。

STAGE 5

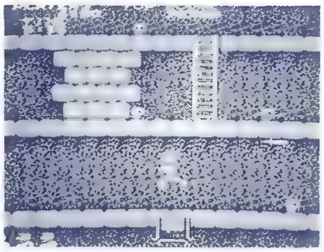
この面は敵のランクが上がっていくと実に難しくなる。独特の動きをする敵キャラクターが絶妙に配置されているからだ。

最初の階はまっすぐ右へ進む。このとき後ろから青いブルーキラーが追ってくるが空ジャンプして進むといい。ブルーキラーはジャンプに反応して高い位置に弾を放ってしまうのでかわす必要がない。

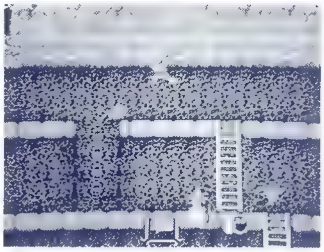
2段目に登ったところでは、目の前にはしごがあるが、ここは登らず左に歩いたほうが安全。3段目に登った直後のスケルトンに注意しよう。

このスケルトンはしゃがんで撃とうとするとはしごを降りてしまうことがある。このせいでやられることもある。

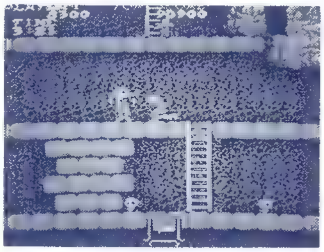
そこで歩き出しながら、スケルトが飛び出した瞬間に止まって撃つようにしてもよい。この方法はしゃがんで撃つより速いので、状況によって役立つことがある。



左上にいたブルーキラーが画面から消えたら2回程JUMP！



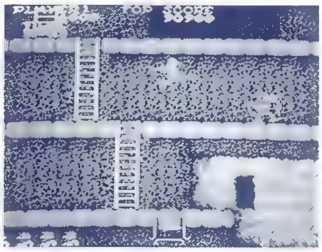
はしごを登るとブルーキラーとウッディに囲まれてしまう。



あまり近づきすぎないこと！一度止まって撃つのがコツ。

4階に登るとブルーキラーの出現する穴が右側にある。ここでブルーキラーを殺しまくって武器を変えてもよい。

5階に登ったところには、レッドアリーマーが一匹いる。このレッドアリーマーには、はしごを登り切ったらすぐ右へジャンプしてから攻撃するといい。最高ランクになるとレッドアリーマーがすぐ弾を撃つようになるので、弾を跳び越して攻撃できるからだ。



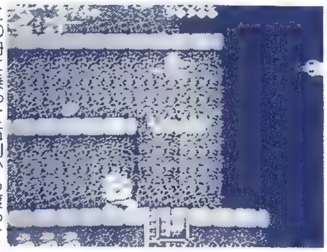
着地したらナイフを連射。アリーマーは歩いて近づいてくる。

新バージョンの場合はまず大丈夫だが、旧バージョンはこれでも倒せないことがある。こんなときは、レッドアリーマーを無視して右側へガンガン登ってしまおう。速く登ればレッドアリーマーを消すことができる。レッドアリーマーは下には強いが、上に登られるとその階ごとにひっかかってしまい、速く登ってこれないのだ。

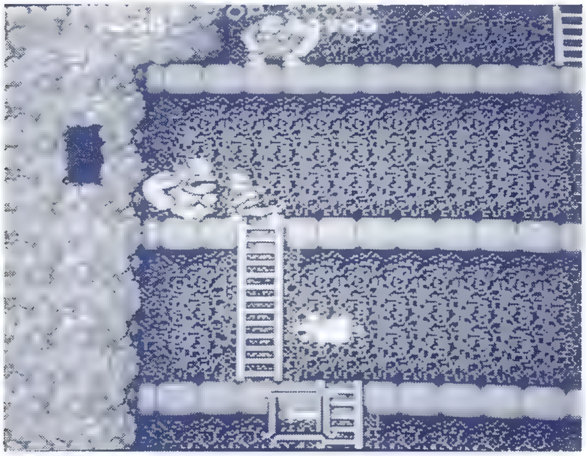
5段目にいるレッドアリーマーを倒したら右へ行くか左へ行くか迷うところだ。左へ行ってもいいが、右へ行くのもかなり楽なのだ。

9段目の左端に大男が待っているところがある。大男だけならいいが、ここは左側のブルーキラーの出てくる穴が問題。うろうろしていると穴からどんどんブルーキラーが出てきて登りにくくなってしまう。ここを一気に登るために、右側から登って岩舟で渡ってきたほうがいい。

岩舟に乗ってくると、大男が画面上に出現してからあまり時間をおかずにはしごを登っていける。大男は1階しか方向転換する機会がないのでパターン化して登ることができる。ブルーキラーが出てくる前に登れるのだ。



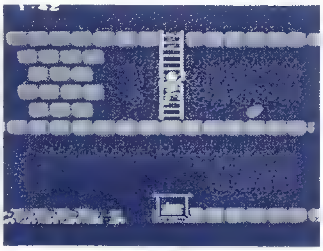
この舟に乗って右側から渡ってくる。ぜひパターン化したい！



はしごを登ってその場で動かないで撃っていると、鉄球には当たらないぞ！

大男が左に歩いていった場合はそのまま楽に登れる。右に動いた場合でも、強引に登って撃てばぎりぎり撃ち切れる。このとき真上からウッディピッグが槍を降らせてくることもあるが、これも動かなければ当たらない。

ここさえ抜いてしまえば後は簡単。上に登っていく途中にレンガの壁があるが、この直後のはしごを登り降りするとウッディピッグが出現する。



このはしごを半分程降りて登ればウッディか出てくる！

これを何匹も出して撃っていけば、十字架を出すことが可能だ。

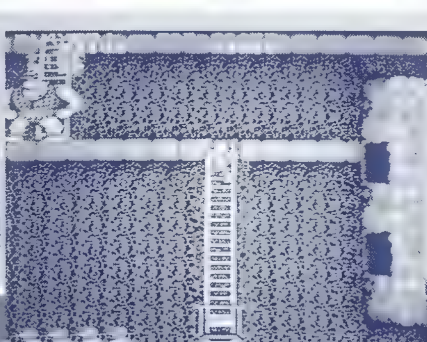
ボスのサタンは、いい高さにサタンが来るまではしごを登り降りして粘ろう。ナイフなら出現直後に倒してしまうこともできる。

新バージョンと旧バージョンの違いについて

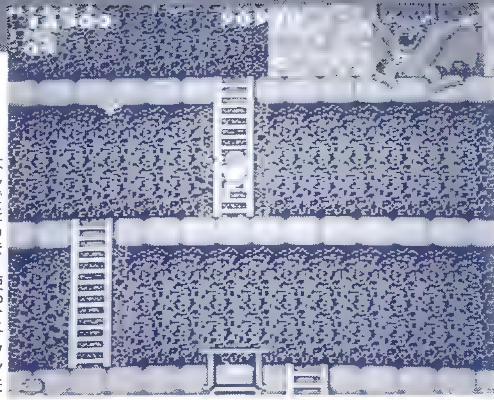
新バージョンは、旧バージョンと違い永久パターンができないことはよく知られている。しかしそれだけでなく、細かいところがかなり違っている。

まず、レッドアリーマー、ドラゴン、サタンの耐久力が落ちていることが挙げられる。サタンは耐久力だけでなく、突っこんでくるときのスピードも遅くなっている。

また、6面にいる一角獣が2匹から1匹になっている。これらの点が易しくなっているので、十字架による攻略がグンと楽になった。ただし、ニューバージョンにはハード設定が存在するので注意。



こちらは新バージョン、旧バージョンはここにもう一匹いる。



はしごをうまく使ってサタンを誘導する。根気よく戦おう！

STAGE 6

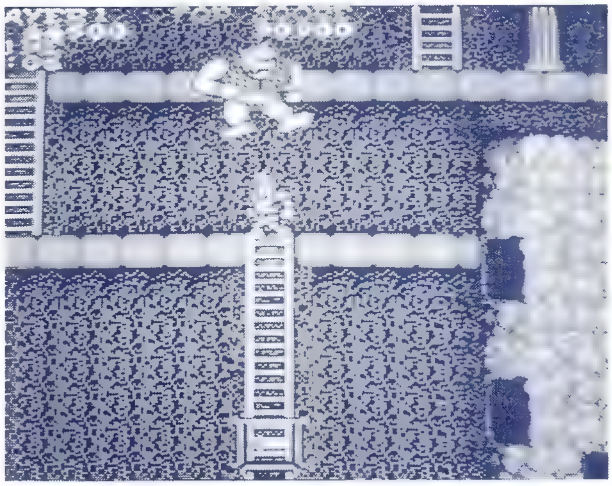
このステージはドラゴンとレッドアリーマーが主な敵。パターン化して、何匹もスクロールアウトさせていこう。

さて、最初のポイントは一角獣だ。新バージョンではなら1匹しかいないので問題ないが、旧バージョンでは2匹いるのでかなりの難所。

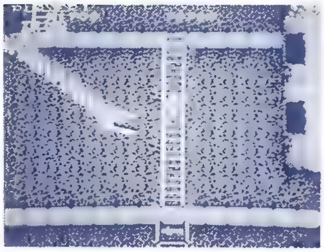
ここは3通りの方法がある。はしごを登って一匹だけ動かして降り、右下で撃っていると上の段に乗っかってしまう。このようにすると2匹の一角獣を分けることができる。

また、同じようにして今度は左下で撃っていると下に一角獣が落ちてくる。こうしてもいい。

もう1つは、一角獣の左側を起こしてジャンプさせ、下をくぐっていく方法。この場合は一角獣を倒さないことになる。一角獣のいる段は、はしごを使わなくても左端の段を登っていくことができるので、これを知っていると有利だ。



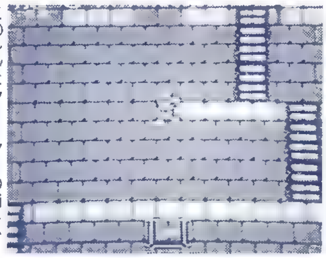
一角獣をこの状態にしてジャンプ撃ちすれば、一段上に登っていってしまう。



このあと一番下に行き、ウッディが出てくるまで待っている。

さて、一角獣の次はドラゴンだ。ドラゴンはそのまま倒してもいいが、誘導することによって消すことが可能。起こしたら一番下まで降りていけば消せる。

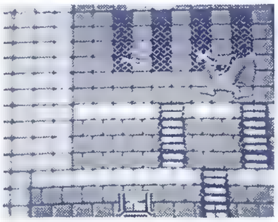
レッドアリーマーも2匹消せる。中央の広間の高い所から落ちれば、広間の中央のアリーマーとその上の段の右端のアリーマーが消える。



このレッドアリーマーの消しかたはぜひ覚えておきたい！

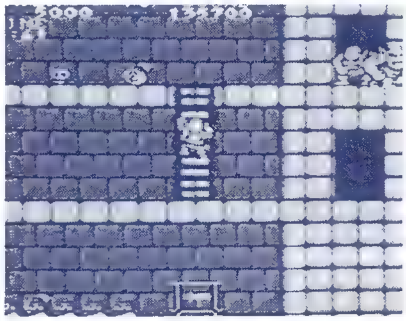
大男は2匹をまとめてからはしごを登り、撃って倒す。2匹撃ち切れなかったらいったんはしごを降りてから、登り降りしながら確実に倒していこう。

サタンの手前に、レッドアリーマーが一匹邪魔をする。時間がなかったら闘って倒してもいいが、中央の広間まで戻って落ちれば消すことができる。



左のほうから登っていけば、一匹ずつ戦うことができる。

サタンは1匹ずつ戦うが、1匹倒したところでヨロイがはがれたらヨロイのポイントまで戻ってヨロイを取ろう。ヨロイは広間の上の段の左側にある。通り道なので、ジャンプでよけて進んでいれば戻ってヨロイを出すことができる。



大男をうまく誘導して右側にまとめよう。パターン化できる！

大男の誘導方法

大男がはしごの近くにいてなかなか登れないこともあると思う。しかし、上にいる大男を誘導することはできる。

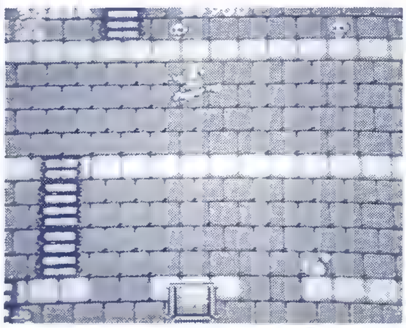
大男は上から鉄球を落としてくるが、このときプレイヤーのほうを向いて鉄球を落とします。これを利用して、大男をはしごとは逆の方向に向かせてしまうことができる。

逆に、下に大男がいるときは、大男が下を向くときにプレイヤーに反応しないことを利用する。このときに降りていけば大男の反応が遅れるわけだ。

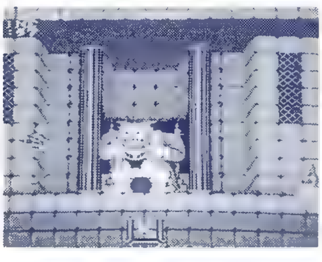
STAGE 7

大魔王と対決だ。腹にある顔に10発撃ちこむと倒すことができる。

腹の部分は普通に撃っても当たらない。そこで、ジャンプの途中に撃たないといけない。効率良く当てるには、上昇中に1回、下降中に1回の計2回当てると早く倒すことができるだろう。



このポイントをヨロイを着たまま通ってしまわないように！



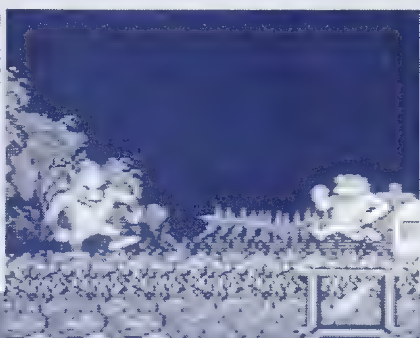
単純だがいやな攻撃。こうならないように速攻で倒そう！

凶暴になる？白いレッドアリーマー

レッドアリーマーは、長い間放っておくと凶暴化して、赤から白に変化する。なかなか見られないが白くなることはあるのだ。

STAGE5、6で白くするのはやりやすい。実際にはそこまでレッドアリーマーを生かしておくような事態にはあまりならない。狙っても難しいものだ。

赤から白に変わるときは無防備なので、この間に攻撃すれば倒せてしまう。白くなったところで、そんなに強くなったと感じなかったが、一見の価値はあるぞ。



白くなってもレッドアリーマーとはこれいかに？　なーんてね。

2周目の剣王徹底研究

闘いの挽歌

石井ぜんじ

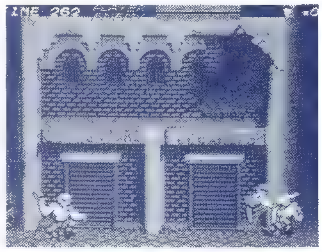
闘いの挽歌は、盾の使い方を知らないとあまりに難しいゲームに思える。しかし、盾を使いこなし、確実にヒット&アウェイで敵にダメージを与えていけば着実に進んでいくことができる。

ここでは驚異現象なども含め、ヒット&アウェイのパターンと2周目の剣王の倒し方をまとめてみた。

1面中ボス マムシ

2人1組で出現するマムシだが、2人のときと1人のときで性格が違う。

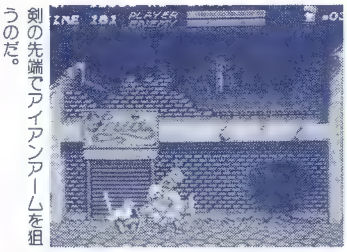
2人のときはオノをどんどん投げてくる。急いでジャンプで近づいて、右側のムサシを剣の連打で倒してしまう。残ったムサシはオノをふってくるから、しゃがんでガードしてから立って剣を連打すればよい。ムサシが再びオノを振ろうとしたら盾でガードする。


右側のムサシは跳び込んで一気に倒す。

5面のムサシは片側を3人倒してしまうと出現しなくなる。これが楽な倒し方だ。

1面ボス アイアンアーム

実は1面ボスアイアンアームはとても強い。パターンにほとんどならないからだ。近くで剣を振ると腕でガードしてしまい、遠いと届かない。そこで、その中間、つまり剣がぎりぎり届く位置で剣を振ればダメージを与えることができる。


剣の先端でアイアンアームを狙うのだ。

実践で他に注意しないといけないのは右端に追い詰められないことだ。盾でガードしてばかりいると追い詰められることがよくある。追い詰められないためには、あまり盾でガードせずにアイアンアームが後ろに下がった瞬間に追いかけていくことが大切だ。

4面、5面のアイアンアームは、盾で受けても後ろに押されないため1面よりはるかに簡単だ。アイアンアームの近くで下ガードしていて、アイアンアームが上に爪を伸ばしたら剣を振ればよい。

2面中ボス アルマジロン

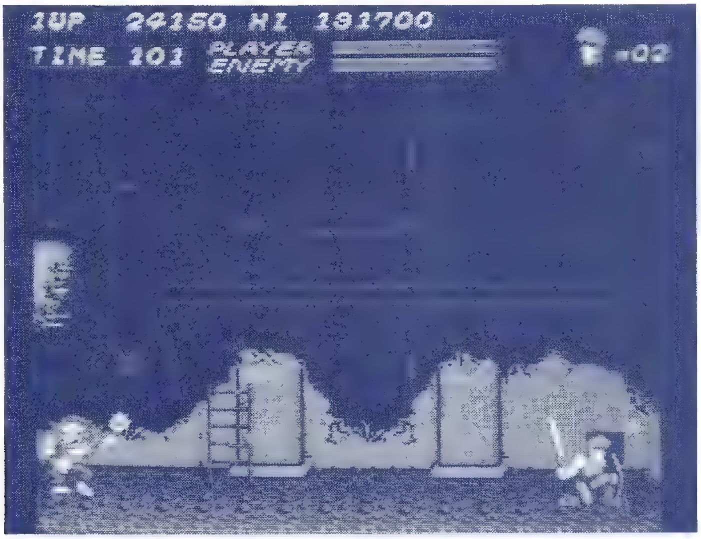
アルマジロンは、剣で攻撃した後のローリングアタックをいかにかわすかがポイント。一回攻撃したら、移動の速いバックジャンプで逃げるのがよい方法だろう。

ゴブリンの邪道攻略法

右側の画面外に剣を振りまくっていると、左の画面端に剣が出ることがある。これを利用して2面ボスのゴブリンを楽に倒す方法がある。

ゴブリンが出現したらおもむろにとび込み、相打ちでも構わないから1発当てる。するとゴブリンは画面の左側に逃げる。

そこで、画面右端で右側に向かって剣を振りまくると、左側にいるゴブリンに当たるのだ。ゴブリンは「あれ？」と当惑してこっちに尻を向けて跳んできてくれる。それに向かって剣を振ればもう終わりだ。



右に向いて剣を振っているのに左のゴブリンに当たる。

マッスラーの倒し方

こいつの攻撃はガードできない。まともに戦っては勝ち目がない。ヒット&アウェイで倒す典型的な例だ。

近づいて、しゃがんで（立ってでもよい）1発当てたらバックジャンプでかわして逃げる。これを繰り返せばよい。

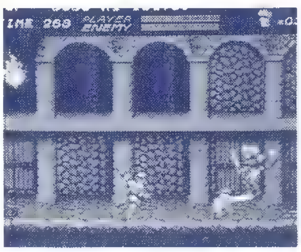

一発当ててバックジャンプで逃げろ！

トロジャンの倒し方

マッスラーとまったく同じ倒し方でもよいが、もっと楽な方法もある。垂直ジャンプから剣を出しっ放しにして近づいてくるところにあてるのだ。もちろんすぐガードする。垂直ジャンプするタイミングさえ間違わなければ確実に勝てる。

最終面のトロジャンは、ザコといっしょに出現するのでやっかいだ。ここはスラッシュのマジックボールをわざと盾で受けて盾を飛ばしてしまう。そしてトロジャンを出現させ、パンチで連打するとトロジャンを速攻で倒すことができる。


垂直ジャンプからのカブト割りは確実な方法だ。


わざと盾をとばしパンチ連打で勝負だ。

何周もする方法 2周目の剣王と何回も戦える！

2人用でプレイすると、なかなか奇妙な状況が起こる。片方のプレイヤーが先に2周クリアして終わってしまうことがないのだ。

一方のプレイヤーが2周目の剣王を倒すと、もう一方のプレイヤーがいるステージから始まる。2人が2周目の剣王まで行っていると、2周目の剣王を倒してもまた2周目の剣王の直前から始まることになり、これがえんえんと続くのだ。

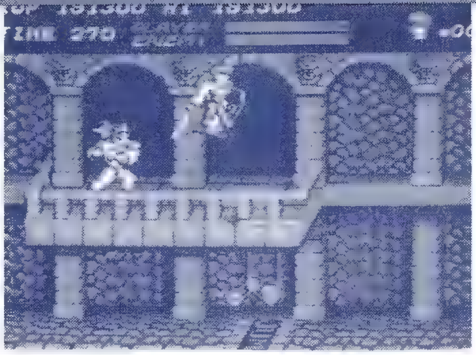
これは恐ろしいぞ。

隠れ1UP

私も最近まで知らなかったのだが、闘いの挽歌には隠れ1UPがあった。

とはいっても、アイテムが出るわけではない。最終面の上の階にいるマッスラーを倒すと、1UPしているのだ。一見して1UPしているのに気づかないため、今まであまり知られていなかったようだ。

ちなみに、この場所のマッスラーの点は0点である。



このマッスラーを倒せば1UPするぞ。

2周目の剣王とは

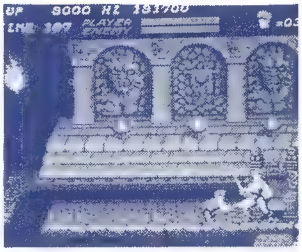
闘いの挽歌の中でも、2周目の剣王の強さは群を抜いている。ここまでは難しいと思いつつも、パターン化して進んできた人もつまってしまう。とはいえ、連打で突っこんだら絶対勝てる相手ではない。1秒とかからないうちにやられてしまうのがオチだ。

ここでは、この伝説と化した強さを誇る2周目の剣王の倒し方を伝授しよう。2周目の剣王を倒す方法は現在3通り発見されている。

その① 3回に分けて跳び込む

この方法はヒット&アウェイでなく、成功の確率も低い。しかし私が最初にクリアしたのはこの方法だ。

勝負は最初の跳び込み。跳び込んでダーッと剣を連打し、3〜4回振ったところで盾でガードする。運がいいと1発くらう間に4発当てられる。



スタートが肝心。ノーダメージで3ゲージ減らしを狙おう。

2回目も同様に突っこんで2〜3回剣を振って盾でガードする。1回はくらってもしかたない。

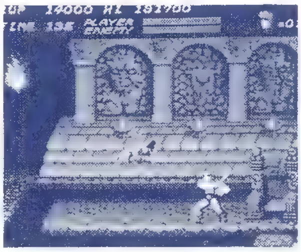
2回のつっこみが終わった時点で剣王の体力が2ゲージ以下ならクリア可能だ。3回目はチョー気合を入れて剣を振りまくろう。

なぜ3回に分けて突っこむかというと、一気に剣を連打しているとまず100%クリア不可能だからだ。剣王はいったん剣を振り始めると二の太刀が速いから、被害を1発におさえることが鍵となる。

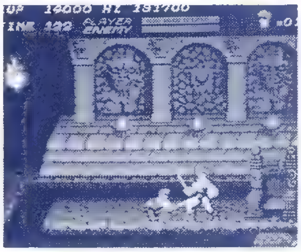
その② 盾で跳び込む

ヒット&アウェイの原則にのっとった方法。慣れれば完璧に倒せる。

盾を構えて剣王に向かって跳び込み、着地した瞬間に一回剣を振る。剣を振ったら次の瞬間に盾ボタンを押して剣王の攻撃をガードする。うまくいくと、剣王のふところに吸いこまれるように着地して華麗に決められる。



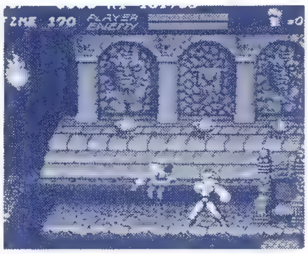
間合いが大切。盾を構えてジャンプせよ。



吸いこまれるように着地して剣を一閃。

難しいのは、盾で跳び込んだときに剣王に空中で剣を盾に当てられたときの対応だ。

空中でガードしてしまうと押されてしまうため、パターンは失敗だ。着地で剣を振るのをあきらめて、盾を出し続けないといけない。パターンがうまくいくときとだめなときとで間違いなく対応しないと、くらったりチャンスを逃したりしてしまう。

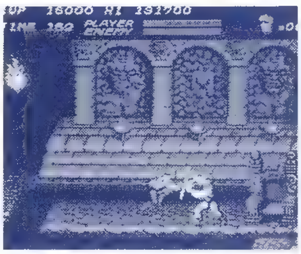


空中で剣を受けてしまったらその回は攻撃をあきらめる。

その③ 剣王にガードさせる

これもヒット&アウェイの方法。一番ポピュラーな方法かもしれない。

遠くから跳び込み剣を振ると、剣王は剣でガードする。地上にプレイヤーが着地しても、しばらくそのまま剣王はガードし続けている。



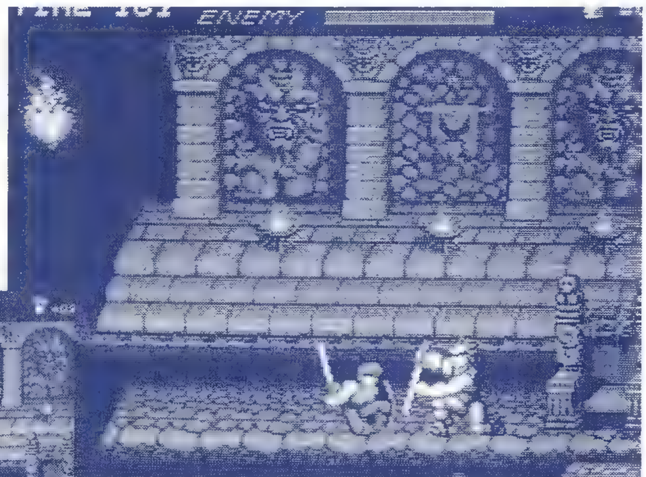
遠くからジャンプして剣を振ってガードさせる。

歩いて近づくと剣王はガードを解いて剣を振り始める。そこで、ガード状態から一歩歩いて剣を出し、すかさず盾でガードする。うまくいけばガードを解いた直後に1発決められる。1ドットずつちょこちょこ歩いて剣→盾と繰り返してもいいし、ある程度、間合いをつめて1発で決めてもいい。

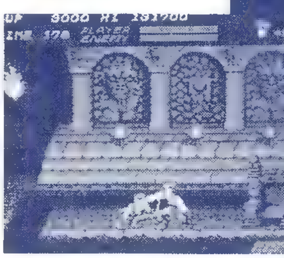
問題は、まずガードさせるときにくらってしまう可能性があること。間合いを見切って跳び込まないといけない。いったんガード状態まで持ちこんでしまえば怖い要素はあまりない。

どの方法でも、剣でダメージを当てた直後に瞬間的に盾ボタンを押す能力が必要とされる。これが剣王打倒の最大のポイントになると言ってもよいだろう。

私の周りでも、中古基板を購入して当時倒せなかった剣王に復讐した人が何人もいる。今からでも遅くない。伝説の男を倒すのは君だ！



ずっと剣を振らないでいるとガードを解いて攻撃してくるので注意しよう。



一歩歩いて剣→盾とボタンを急いで押す。



エンディングは1周目と同じだ。しかし満足感は格別。

場所別、キャラ別対策で極めろ!!

ブラックドラゴン

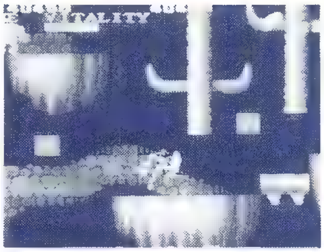
KAL

攻略といっても、この本はオールカプコン。したがっていきなり各面攻略をしても紙面がたりないので、難しい場所、やっかいな敵の対処法などを一つ一つ解説していこう。まずは場所別だ。

ステージ2 一番最初に跳び越えなければならない穴

このゲームのジャンプにとまどい、ここで落ちた人が必ずいるはずだ。このゲームのジャンプには〝クセ〟があるので、ここですべて説明してしまおう。

1つめは普通の横ジャンプ。単にレバーを横に入れてボタンを押すだけでできる、短い距離用のジャンプだ。空中に点在している床などのような、足場の悪い所で使用する。跳び越えてしまったりすることのないようにだ。空中に並んでいるブロック間を跳びかうのにも多用する。

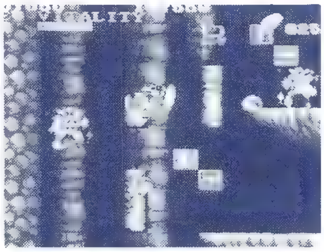

これは単なるジャンプ。

2つめはハイジャンプ。レバーを上か斜め上に入れたままジャンプすると、通常では届かない所まで行けるようになる。これには2つあって、レバー上で垂直ジャンプしたあと、レバーをすぐに左右いずれかに入れてジャンプの頂点で〝クイッ〟と主人公の移動方向を変えてやる「垂直ハイジャンプ」。それと、はじめっからレバーは斜め上に入れっぱなし状態の「斜めハイジャンプ」だ。このハイジャンプ、覚えなければ全面クリア不可能だ。特に3面の中段、石造りの床エリアで垂直ハイジャンプを使わないと先へ進めない場所がある。こういうところで練習しておくのがいいだろう。

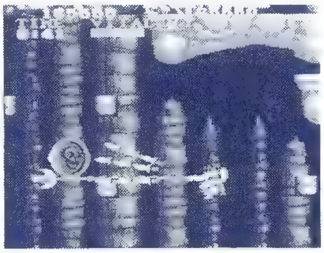
つまり、2面最初の穴は、斜めハイジャンプを使えばギリギリから跳ばずにすむということだ。

3面下段最上部・アゼールが2匹、斜めに並んでいる所

アゼールとは炎の怪人のことだ。ここは垂直ハイジャンプを使って、下の長い柱からその上の小さい柱の上を通過して右へ抜け、すぐにまた垂直ハイジャンプでPOWをとりつつ右へ抜ける。素早く移動しないと1ダメージうけてしまう。

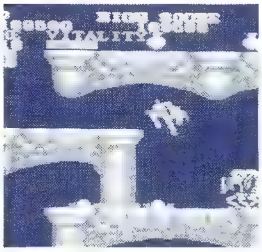

右上へ垂直ハイジャンプ!

3面中段 小さい柱跳び移り地帯で、スピンスカルが一枚行く手を阻んでいる所


動きを止めたら即行動。

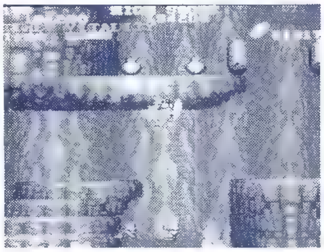
タイガー(主人公ね)の攻撃が当たると、スピンスカルは一定時間動きを止めるので、スピンスカルが左へ行ったら攻撃、すぐ抜けよう。

3面中段 石造りの床地帯


垂直ハイジャンプで登る。

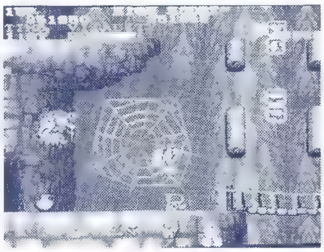
先の説明のとおり、垂直ハイジャンプでサクッと抜けよう。

4面 一番最初に跳び越えなければならない穴


斜めハイジャンプ。

ここは斜めにハイジャンプしないと跳び越せない。

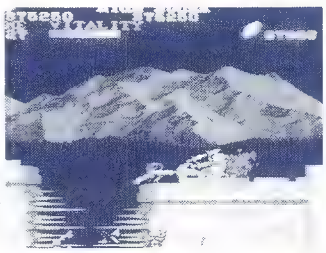
4面中盤 柱地帯で、アゼール、ウィザード、トーテムポールなどがひしめいている所


このPOWを取るのだ。

左の柱を下へ下へと降りて行き、そのままPOWを取ってウィザードなどを全滅させる。

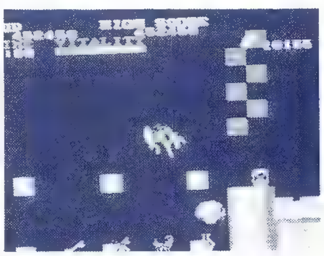
5面前半 穴をハイジャンプで越えたら紫ゴブリンが2匹突進してくる所

着地したらしゃがんで連射、速攻で2匹を倒す。その後垂直ハイジャンプで上から降ってくる岩を回避する。ゴブリンと戦闘中に岩が降ってきてしまった場合、その場で垂直ハイジャンプすれば当たらずにすむ。


ここでしゃがんで攻撃。全弾当てるためにしゃがむのだ。

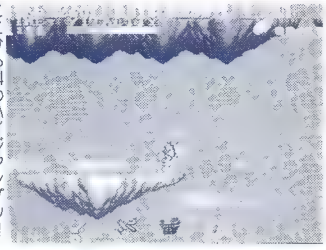
5面ボス前 小柱が並んでいる所の岩×2

ここは右から2番目の柱を登っていく。最上段につく前に左の岩が落ちていく。一番上についたら右の柱に移り、即左へ戻る。遅れなければ右の岩は何事もなかったかのように落ちていってしまう。


素早くやれば当たらない。

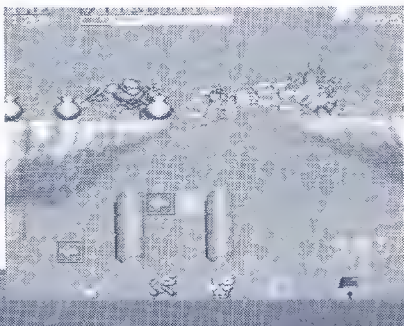
6面ダンジョン(ーNの中)後半 高台の上

写真の位置から斜めハイジャンプすれば落ちて死ぬ心配はない。着地したらボタンにふれず、右にいるゴブリンを無視して左上のコウモリを垂直ジャンプして倒す。あとは2つある壺の左側へ行ってゴブリンを倒せばバッチリ。


ここから斜めハイジャンプッ!!

6面最上段 ゴブリンやアゼールなどがいてパニくる所

手前のゴブリンを倒したら素早く中央の柱に張り付き上へ移動、そこから右上にいるアゼールめがけて垂直ジャンプ攻撃を加える。倒したらアゼールのいた所へ垂直ハイジャンプで移動し左のゴブリンを攻撃。同時に左または右に動いてコウモリを始末。あとは残された右のゴブリンを倒せばお掃除おわり。


ここで垂直ジャンプしてアゼールを倒す。

次はキャラ別対策。とくに嫌われている奴の対処法を記そう。

コウモリ

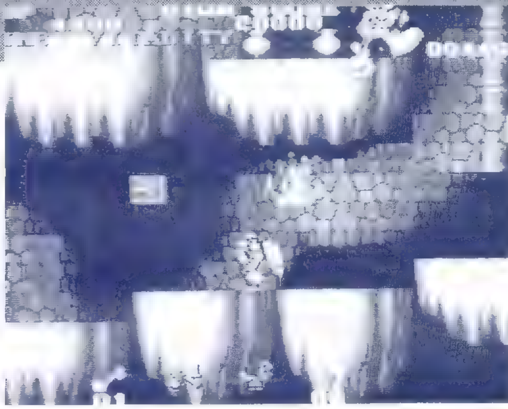
出現してから1～2秒は当たり判定がないので、その間に攻撃しやすい所、横なり離れるなりしよう。

自分より下の段などに出現したスケルトン

放っておくとそのうち跳ね回りはじめて手がつけられなくなるので、スキを見て倒しにいくか、無視して先へ進もう。無理に相手にすると損。

アゼール

飛ばしてくる炎は誘導できるので、一回安全なほうへ炎を出させてそのあと対処するか、最初からナイフで炎を止めつつ闘おう。



このようにすれば安全。

ボーグル

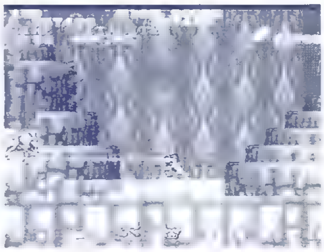
出現する穴の前でしゃがんで待ち、出た瞬間に攻撃。素早く1～2回ボタンをたたくようにしよう。その一瞬後にまた素早くたたくようにし、ボーグルが死ぬまで繰り返す。リズムを合わせてタイミングよくボタンを押すのがコツだが、この感覚は実際やってつかんでもらうしかない。パパ…パパ…パパ…とリズムよくね。後半面に出現する強いボーグルも同じ方法で倒せる。



写真じゃわかりづらいだろうけど…。

ウィザード

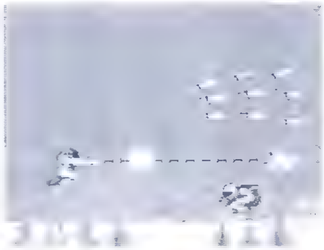
とくに問題はないが、障害物の中に現れてしまっても直接武器をあてて倒してしまったほうがいい。



こういうのは倒してしまう。

忍者

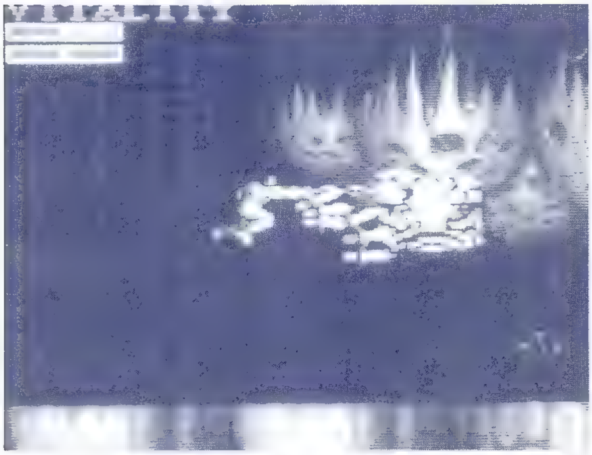
距離をあけて闘うこと。ジャンプして手裏剣を投げてきたら、こちらもバックジャンプアタックをする。手裏剣そのものが壊れるのも忘れないこと。ダッシュしてきたらその場で垂直ジャンプしてかわす。落ち着くのと、あまりボタンをたたかない所がポイント。いつでも逃げられるようにだ。



距離をあけるのだ。

トーテムポール

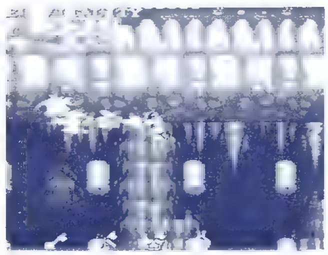
1面、2面と装備の弱いうちはいやな敵。基本的に遠くから攻撃し、離れていったら近づく、跳んできたらバックジャンプ撃ちで闘う。昔なつかしヒット&アウェイというやつね。



バックジャンプして攻撃だ！

レッドアリーマー

ボスとして登場するときは小柱がたくさんあるので、それをつたってバックジャンプアタックしていれば大丈夫。ザコとして出てきたときは、とにかく距離をとって直接武器もあてて闘う。近づかれないこと。



逃げ腰で闘うこと。

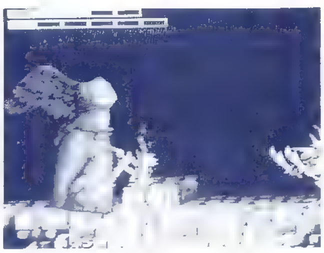
ドラゴンナイト

ノーマルの垂直ジャンプorバックジャンプで顔面を狙って攻撃する。ジャンプした瞬間にアタックボタンを押し、ジャンプの頂点から落下し始めたらまた押すようにする。

こうすると効率よく2回顔に当てられる。端に追い込まれて、ドラゴンナイトを跳び越すときは垂直ハイジャンプで行うこと。同じく端にいるときに火柱をたてられたら、1本目と2本目の間に入ったほうが安全。



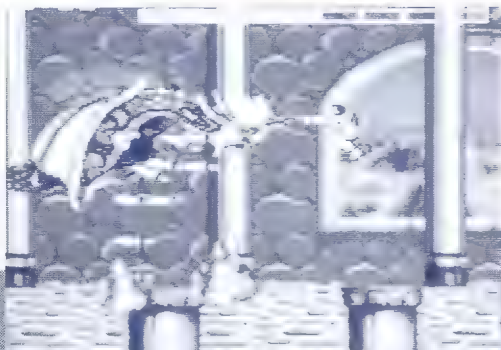
タイミングは慣れるしかない。



こういう時は炎の間に立つのだ。

ドラゴン

各ドラゴンには必ず弱点があり、そこへ攻撃するのがいい。また、弱点＝当たり判定なので、足が弱点のレッドドラゴンの下をくぐろうとする場合は要注意。体当たりで受けるダメージはデカイので、その前に火にわざとふれて自分を無敵状態にし、その間に反対側へ抜けるなどしよう。ドラゴンナイトより楽なはずだが、特にブラックドラゴンは耐久力が高く倒すのに時間がかかるため、タイムオーバーにならぬよう、時間に注意。



ブラックドラゴンは顔が弱点だ!!

基板を買ってでも、やるべしっ!!

なつかしのブラックドラゴン、ワンポイント攻略はいかがだったかな？何度かプレイして、ジャンプ操作に慣れるころには敵の出現順なども覚えはじめ、少しずつスルメゲームのよさがわかってくるころなので、つまり、みんなやろう！おもしろいぞ!!

敵のアルゴリズムを見切れ！

トップシークレット

石井ぜんじ

トップシークレットは操作方法が実に特殊で難しいゲームだ。また、敵のアルゴリズムを読まないとなかなか進んでいくことはできない。

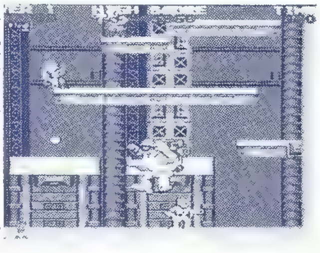
ワイヤーの操作と敵キャラについての対策を中心にワンポイント攻略していこう。

ラウンドウォーカーの動きを読め！

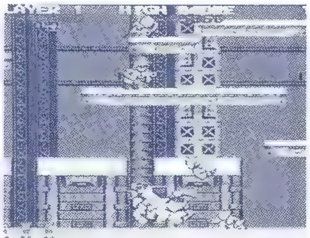
ラウンドウォーカーは強敵だ。ラウンドウォーカー自体も強いが、なんといっても乗っている宙返り兵士が強いのだ。

本体はジャンプを主に移動する。プレイヤーとの横座標を見て、プレイヤーが左右にいるなと思ったら横ジャンプして近寄る。プレイヤーが真下の場合は段を落下してきて、真上の場合は垂直ジャンプする。

ラウンドウォーカーが上の段にいて邪魔な場合は、真下に入り、同じ段へ落下させて銃で破壊する。場所によっては上に登った瞬間に落ちてくる所もあるので、そこは覚えておく。また、すぐ下の段にラウンドウォーカーがいると下から体当たりされて危険だ。すぐ上に登ること。


上の段にラウンドウォーカーがいたらまず下の段に降ろす。

さて、本体を倒しても乗っている兵士が宙返りして脱出してくる。離れた位置で壊すと兵士に体当たりされることがある。兵士は大きく弧を描いて跳んでくるので、前もって予測して落下地点に入らないこと。

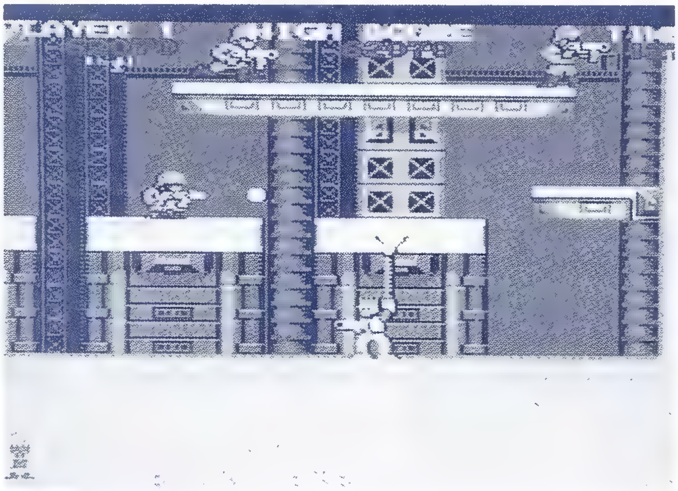

倒した後に跳んでくる兵士に注意しよう。

宙返り兵士について

宙返り兵士は強敵だ。宙返りでの体当たりも怖いし、時おり撃つ弾も怖い。しかし、動きを読み切れば1対1で負ける相手ではない。

宙返り兵士は、一定のタイミングでしか弾を撃たない。そこで、弾を撃った直後に兵士と同じ段に上って倒すといい。

宙返りの体当たりは、落下地点を予測して落下地点に入らないこと。着地直後は弾を撃たないから、落下したらすぐ倒してもいいだろう。


一定のタイミングでしか兵士は弾を撃たないのだ。

宿敵・殺人ヘリコプター

トップシークレットのクライマックスは、4面と5面。ボスのような敵がいないこのゲームで、最も強い敵といったらヘリコプター。プレイヤーの上から下に落としてくる爆弾と体当たりには苦しめられる。

ヘリコプターを避けて上に登るには、ヘリコプターの動きを熟知していないといけない。その秘訣を伝授しよう。

ヘリの動きを読むのだ

旧バージョンは、耐久力が4発である、弾をよく落とす、爆風の広がりが小さいという特徴がある。やっかいなヘリだが、爆風の広がりが小さい（ほとんど直撃しない限り大丈夫）ことを最大限に活用することができる。

ヘリコプターは、プレイヤーと上下の距離が離れていると左右に動き、爆弾を落としてくる。このときうかつに登ろうとすると横からヘリに体当たりされてしまう。

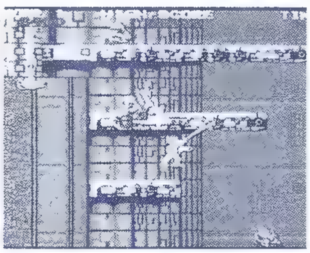
しかし、上下の距離が縮まると、ヘリは距離を保とうと上に上昇する。いったんこうなってしまえば左右に動けないのでどんどんワイヤーを張って登っていくことができる。

初めの一回ワイヤーで登ることができれば、連続して登っていくことが可能になるのだ。

ではどうやって一回目を登るか。爆弾を落としたときにヘリコプターは一瞬動きが止まるから、そこをつくのだ。

爆弾に直撃されないように、ぎりぎりで爆弾をかわしつつヘリコプターをひきつける。すると、ヘリコプターがプレイヤーを通り過ぎるときに一発爆弾を落としてくれる。すると動きが止まるので、その隙に登るのだ。ヘリコプターは反転して向かってくるが間に合わず、上へ上がっていってくれる。このテクニックは主にSTAGE4で有効。

新バージョンは爆弾の当たり判定が大きいので同じ方法は使えない。下降してきたりするときにうまく上っていこう。


爆弾をぎりぎりでかわす。


一度上に登ってしまえばどんどん登れるぞ。

ワイヤー応用テク

空中停止



①真上に敵がいるときに横から撃ってきたら、

②ワイヤーを上へ張ってボタンを押す。ただしレバーを動かさないこと。

③空中に止まり弾をよけられる。

ナナメ渡り



①渡れない場所では、斜めにワイヤーを張る。

②レバーを横に入れていれば…、

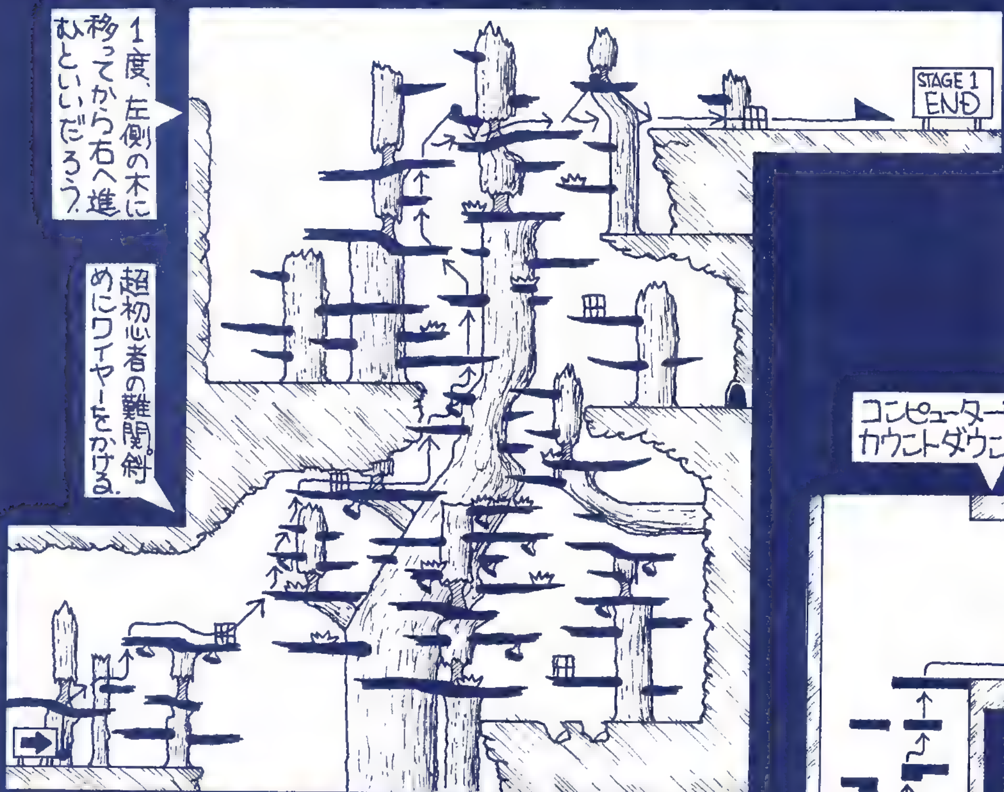
③簡単に渡れる。ラッキー。

MAP OF STAGE 1, 5

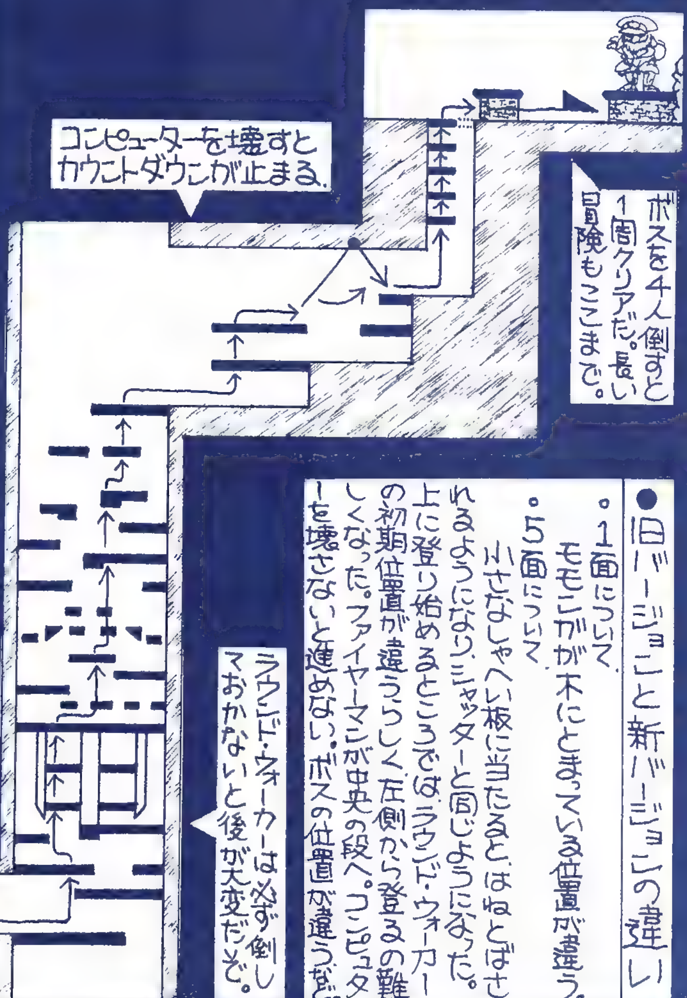
●ルート説明つき全マップ●

トップシークレット

これさえ見れば　パターンは　ばっちり!!



STAGE 1



STAGE 5

●旧バージョンと新バージョンの違い

・1面について
モモンガが木にとまっている位置が違う。

・5面について
小さなしゃへい板に当たるとはねとばされるようになり、シャッターと同じようになった。上に登り始めるところではラウンド・ウォーカーの初期位置が違うらしく左側から登るの難しくなった。ファイヤーマンが中央の段へ。コンピューターを壊さないと進めない。ボスの位置が違うなど。

超マニア向け講座
番外編

ファイナルファイト

FRS−N.O

禁断の稼ぎ錬金術のすべて
&
ステージ6最終防衛ライン
ガイ・コーディ・ハガー全キャラクター攻略

錬金の法則を公開!!

本誌増刊号のザ・ベストゲームでも、少し触れている錬金術のやり方だが、今回は錬金で出す、1万点の金塊・ダイヤの出現条件、正確な出し方を一挙に公開しよう。

これが出現条件だ

基板の中に、1万点のアイテムは意図的に出せるようにプログラムされている。

その条件とは…

（設置物に攻撃がヒットしてから0・033秒後にジャンプボタンを押すか、レバーを8方向のいずれか（どこでも可）に入力する）

ただし、レバー、ボタンともに、入力しっぱなしではダメで、そのジャストタイミングに入力しなければならない。

ここでミソとなるのは、ドラムカンなどの設置物に攻撃がヒットした後であって、攻撃ボタンを押した0・033秒後ではない、ということ。

どういうことかというと、ガイ、コーディ、ハガーとも、攻撃ボタンを押してから技が出て的に当たるまでの時間が3人とも違うので、3人ともジャンプorレバー入力のタイミングを変えなければならないのだ。

ここで本題、どうやって出すのか!?

これらの説明で、錬金の理屈はわかってもらえたと思うが、今度は、実際問題、どうやって出すのかやってみよう。



まずパンチボタンを押して、設置物が壊れたら、ジャンプとレバーを上に入力!!



すると1万点の金塊orダイヤが出現。キャラによってコマンドのタイミングは違う。

ハイスコアラーともなると、錬金術でコマンド入力するようにポンポンと1万点の金塊、ダイヤを造り出す。

とりあえず、やり方としてポピュラーなのが…

（攻撃ボタンを押してから、ジャンプボタンとレバーの上を同時に入力する）

これは目押しで行う。ジャンプボタンを押すのは1回きりで、連打はしない。



シャンデリアからも、この通り。

なんでも錬金しちゃえ!!

錬金術の対象となるものは、ドラムカン（置いてあるもの、転がってくるもの、どちらも）、電話ボックス、タル、木箱、カンバン、積み重なったタイヤ、落下してくるシャンデリアなど。

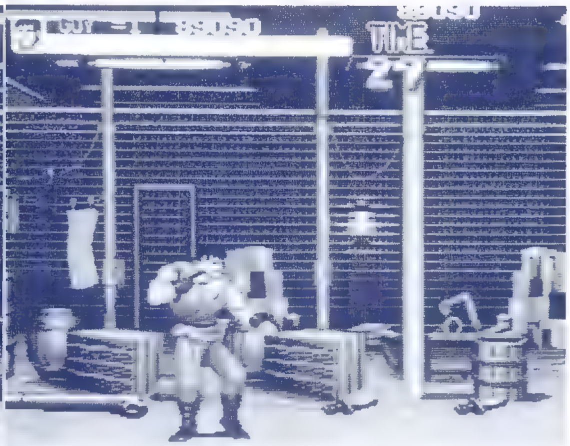
壊せるのにできないというのは、ドアとベルガーの車椅子くらいなもの。

この中で、シャンデリアは特殊だが（近寄ると落下して割れる）、これでも錬金は可能。壊れるタイミングがつかみにくいが、なれてくると結構うまく出せるようになる（難しいけどね…）。

たとえば、中身が固定されている設置物（肉、パイプ、ナイフなど）であっても、錬金はできるぞ。

普通にクリアすると、260万〜300万点くらいだが、錬金をどんどん使っていけば、450万〜500万点以上のスコアが期待できる（約400万くらいから上は、細かなボディプレスかせぎや、ザコかせぎ、最後のベルガーで、タイムオーバーまでの残人数つぶしなどが必要）。

一度覚えるとやめられなくなる麻薬的な錬金術。腕に自信のある人は、450万点オーバーを目指してチャレンジしてみよう。



普段はナイフ2本が入った、このタルも…、



見事、1万点に早変わり♡



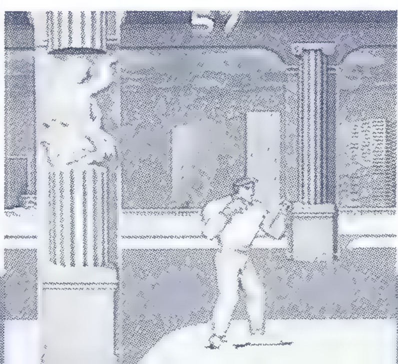
ハガーは、錬金のほかボディプレス（300点）でかせぎ、とどめにパイルドライバー。



ハガーの錬金は、ジャンプキックかボディプレスのほうがタイミングがとりやすい。

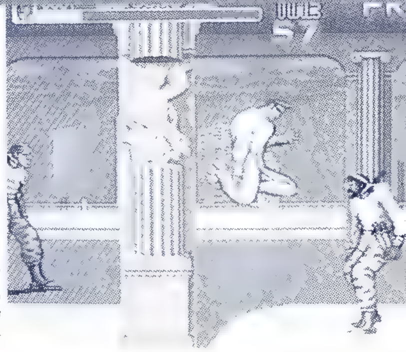
ステージ6最終防衛ライン攻略

ファイナルファイト最大の難所が、ここ最終防衛ラインだ。なぜ難しいかというと、それぞれの敵の出現地点が一緒でも、その後の動きがバラバラだからうまく、一定のパターンに持っていきにくいこと。そしてスクロールが止まる、その前で体力がフルゲージ回復してないことが多い、などの点があるからだ。



写真⑧　ほぼ、このラインで進む。

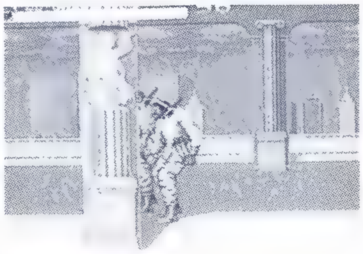
比較的成功しやすいパターンを、ガイ・コーディ用、ハガー用の2種類に分けて紹介しよう。



ここから、うしろのハリウッドめがけてバックジャンプひざ蹴り!!

ガイ・コーディ用

まず、写真⑧のラインで進むとスクロールが止まり、右やや下からエルガド、左やや上からハリウッドが出てくる。スクロールが止まった瞬間にバックジャンプのひざ蹴りで左のハリウッドをつかみに行く。



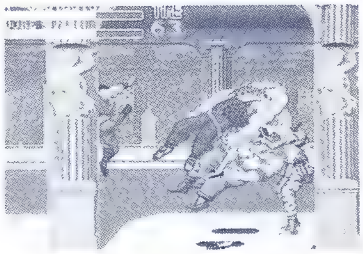
エルガドの動きによって、すぐ投げるのか、ひざ蹴りを入れて投げるのかを決める。

右のエルガドの動きを見つつ、突っこんできたらすぐハリウッドを右へ投げて巻きこむ。ボーッとしているなら、ハリウッドにひざ蹴りを2回入れて、やはり右へ投げ。



画面外へ向かってパンチ連打して、レバーを下に入れて右へ投げる。

つぎに、ハリウッドが出てきたあたりよりも1キャラ下からアンドレが出てくるので左の画面外へパンチ連打～レバー下で投げる。



危なくなったら必殺技

その後すぐ真上からG・オリバーがくるのでアンドレ同様、右へ投げる。



ポインズン、ロキシーは優先的に投げ返そう。

そのころは、右にかなりの敵がまとまっているからその場で右へジャンプキックして一度右へ押す。

するとうしろにポイズンがくる。こいつがガンだ。

ピョンピョン跳ぶので彼女を飛び道具がわりにつかんで投げに使うといい。

あとは右を向いてパンチ連打だが、ポイズン&ロキシーのジャンプ、大車輪キック。アンドレの突進&ヒッププレスなどに気をつけ、縦にラインを少しずつ上下にずらして攻撃しよう。ポイズンとロキシーは跳んで後ろにまわりこまれたら、最優先に右へ投げ返そう。

とにかく、一度右にまとめたら、左にまわりこまれないように心がける。



軸をずらしつつパンチ連打（コーディならナイフで押していってもいいだろう）。

ハガー用・大根引っこ抜きパターン

とにかくハガーは、ある一定の作業を繰り返すだけなのだが、これがまた難しい。

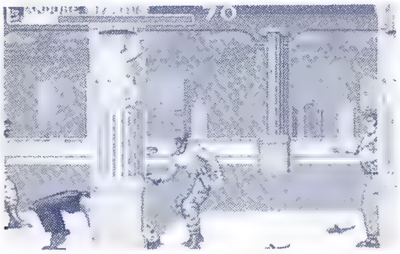
右からエルガド。左からハリウッド、という一連の出現パターンは、ガイ・コーディ用と一緒だ。

スクロールが止まった時点で、どちらか近いほうにバックジャンプボディプレスをして、エルガドとハリウッドを分散させないようにする。

こうして2人をまとめたら、左へ行ってパンチ連打してアンドレに備えよう。

うまくアンドレをパンチで引っかけたら、そのままレバー下で、殴り↓バックドロップに持っていく。

このあたりになってくると



大根引っこ抜き大会～!!

敵がほとんど出そろうので、敵の多いほうに向かってパンチ連打↓バックドロップの連続攻撃にはめる。

ハガーは、バックドロップからの起き上がりは無敵なので、またつぎのパンチからのバックドロップにつなげることができる。

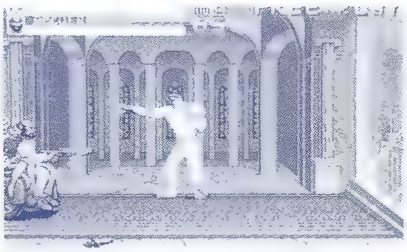
こんな調子で大根を引っこ抜くようにどんどんバックドロップで投げ捨てよう。

敵が少なくなったら、今度は逆側の敵のほうへ向いてパンチ。

もしも、大根抜きの最中に攻撃を受けたら、迷わずに必殺技を使おう。ここで1発くらうと連続して2～3発くらってしまうことが多い。これだけはさけたいところだ。

ベルガーのボウガン封じ

命からがら最終防衛を突破しても、ラストの大ボス、ベルガーが待っている。



写真⑯ ベルガーが下段にいるときにこの位置へ回りこめば、彼は上に上がってこられない（車椅子に乗っているとき）。

彼の持つボウガンの連射は脅威ではあるが、これを打たせなくする方法があるのだ。

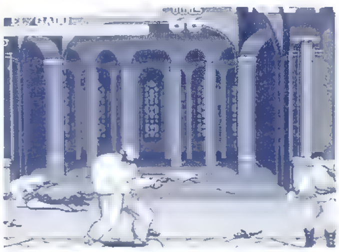


つかんでは離しつかんでは離し…

それはエルガド、ハリウッドの出すナイフを6本、画面内に落としておけばいいのだ。

やり方は、ベルガーが出現したら写真⑯の位置でエルガド、ハリウッドを待つ。

彼がきたらつかむ。そして



ナイフが6本でたら、もうボウガンは撃ってこられない。

そのまま放っておき、自然に離れるまで待つ。

離れたら、またつかむ。こうしてナイフを出すまでねばり、ナイフを持ったら攻撃してナイフを落とさせる。

これで6本落ちたら、ベルガーを車椅子から降ろして、反撃開始だ。

実はこの方法、かせぐときにもつかえるので（タイムオーバーまで雑魚を倒してかせぐ）ぜひ試してみよう。

今、バラエティアクションゲームの
大道芸の封印をひもとこう…

ストライダー飛竜 大道芸

A級ストライダーである飛竜に行けぬ所はない…

水島屋T.J.
協力:東風をなめる会

プレイヤーのできうる限りのアクションを徹底追求したゲーム「ストライダー飛竜」。そのアクションの多さ、派手さから大道芸が数多く存在することも忘れてはならない。今回は誌面の都合上、1ページを使って代表的な大道芸をピックアップし、その大部分を「東風をなめる会」発行の「東風をなめる本」から抜粋させていただいた。ご協力を感謝したい。

基本概念を把握しよう

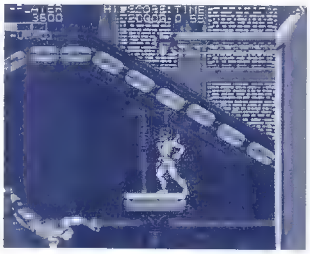
といっても難しいことではない。大道芸を紹介する前に簡潔に説明しておこう。

今回、紹介する大道芸は大きく分けて2つある。1つは見てくれを優先した視角的大道芸。もう1つは通常、行くことのできない場所へ行ってしまう「裏登り」の大道芸。後者の場合、「オプションが入れたり歩けたりする所は飛竜も判定できる」ということ。ゆえに今回、紹介できなかった場所もあるので基板をお持ちの方はぜひ試してほしい。

——1面 月のロシア帝都——

①ストロバヤの安全地帯

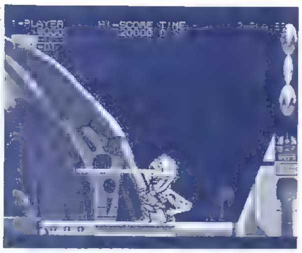
ストロバヤの部屋に入り、反応させたら1回、斬る。怯んだ隙にベッドがあった台の右半分の所に立つ。寝起きの悪い彼はそこら中を駆けずり回ることだろう。



普段見られないストロバヤの雄姿!?

②モスクマンのじだんだ&飛竜のスライディングストップ

モスク内に侵入する直前まででモスクマンを誘導し、写真のように飛竜を位置させると、モスクマンに対して安地になり、飛竜に近づけないモスクマンはじだんだを踏む。

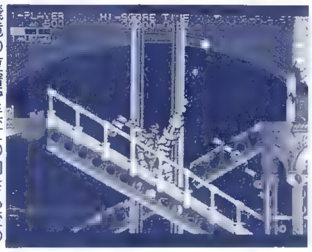


立たなければ完全な安地だ。

さらにモスクに入る瞬間にスライディングをし、レバーを下に入れたままにすると、その姿勢の途中の状態のまま飛竜が止まってしまうのである。

③マシンガン兵をおちょくる

通常のプレイでは一瞬にして殺されるマシンガン兵だが、実は本体には当たり判定がないので、わざとダメージをくらって無敵時間中に階段が交差する所まで進み、近衛兵を斬っておいて重なることができる。さらに階段下で待っているとマシンガンが見えない壁に当たって遮られるさまが見られるのである。



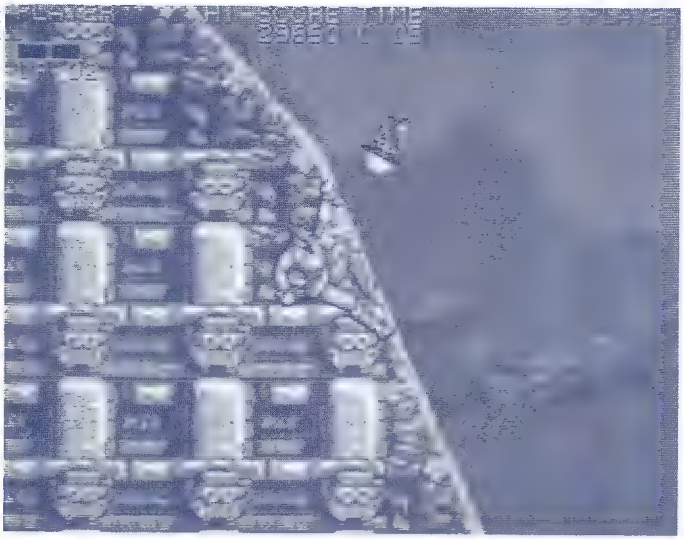
飛竜の位置で兵士の向きも変わる。

——4面 大アマゾンの激戦——

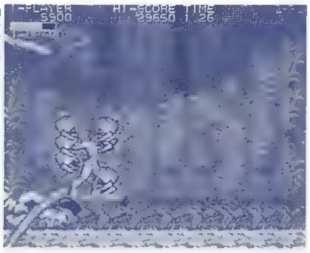
①アマゾン坂の裏登り

まず通常通り坂を一気に駆け上がり、左にジャンプして爆弾茸をすべて出現させ、破壊してほしい。これで大道芸の準備ができたことになる。

次に右の崖にはりついて大体、左の坂の先っちょの1ブロックの横軸辺りに鎌を打ち込んだ体勢から左にジャンプする。坂にぶら下がっていれば成功、失敗して下に落ちたらジャンプ地点を上に調整してみよう。後は横レバーで裏登りができるぞ。



意味なんか全然ないです。

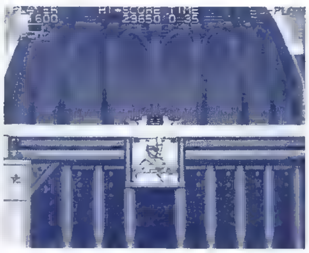


30数個が表示できるキャラの限界らしい。

②ピラニアでキャラオーバー

無敵カプセルの場所からそれを取った後に落ちると死ぬ崖っぷちまで一気に来る。

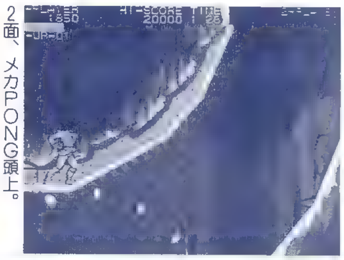
そこでノーダメージのピラニア30匹を食いつかせるのである。これでボスまで行くとあら不思議!ボスが出現できずにハマッてしまうのである



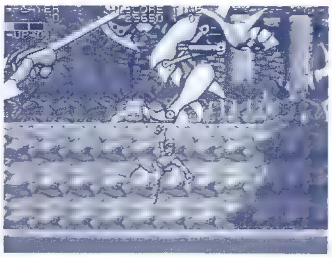
左に行くと行き止まり（出ることはできる）。



1面、3連ドリル頭上バリア地帯。



2面、メカPONG頭上。



3面、ラゴウメカニック下部。（死ぬしかない）。

——5面 ザ・サードムーン——

①窓から飛竜が見える

反射レーザー砲を壊し、パックンロボ、再生ソロ、ゾウロボットまで破壊し、ゾウロボットがいた場所の端辺りから左にジャンプ!近いと普通に着地するのでドット単位で微調整してやり、うまくやると裏に引っかかる。その後、左に移動して反射砲台下のピカピカ発光する所まで行くと表題通りになるのである。

——その他、こんな場所にも行けるぞ!

禁断の"月光の魔法クリア"に挑戦!!

ウィロー

石井ぜんじ

月光の魔法クリアとは?

ウィローは、店で魔法を買うことによって月光・竜巻・ゴールド・時・爆裂の魔法を覚えていく。時の魔法まで買っていければ、時間を止め一定時間無敵になれるので、かなり楽にクリアできるだろう。

しかし、それだけでは面白くない。とはいえ、点稼ぎやゴールド稼ぎもめんどくさい。そこで考えついたのが、魔法をあまり買わずにクリアする方法だ。魔法を買わないため、全面を通してミスが許されず、買い物も工夫していかなければならない。

こだわりの攻略法、ウィロー月光の魔法クリアの方法を買い物中心に紹介していこう。

STAGE1

ゴールドはとにかく取り逃さないこと。高いゴールドを出す可能性のある人食犬などを確実に倒していく。体力回復は買わずにクリアしよう。

STAGE2

できれば1発もくらわないほうがよい。そうすると、館の中の敵を一通り倒して4400ゴールド近く取れるはずだ。4400ゴールドあったら、2000のバトルソード、2000のライフパック、400の体力回復を買う。

これで体力は計4ゲージ。4ゲージで馬車のシーンを乗り切る実力をつけておこう。



体力が満タンなら2000のライフパックを買おう。



馬車で残機を減らしたくないところだ。

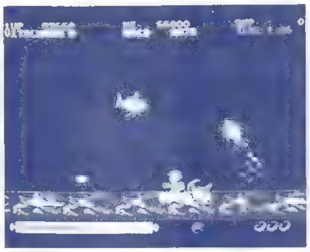
STAGE3

ここからが本番。まずライフパックを前の面で買っていなかったら買っておこう。もちろん魔法はもう買わない。

2つ目の店では、魔よけの指輪を3つとライフパック、体力回復などを買い、6〜7ゲージは残しておこう。ゴールドの魔法がないからこのくらい体力が必要になる。

ピラニアは強敵。撃ちながら近づこう。ジャンプしてきたら、くぐるか下がるかその場で判断するしかない。

ボスは魔よけの指輪が3つあれば体力が少なくても大丈夫だろう。ボスの体当たりだけには注意しよう。



ピラニアをよけまくるのが難しい。指輪を買って体力を増やしておこう。

STAGE4

通常のプレイとさほど変わりはない。魔法の指輪をできるだけ買わないように心がけよう。後で値上がりして買えなくなるぞ。

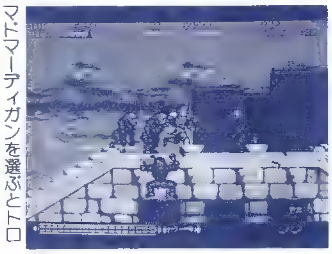
STAGE5

最大のヤマ場。ウィローは月光の魔法では無理なので、マドマーディガンを選ぶしかない。

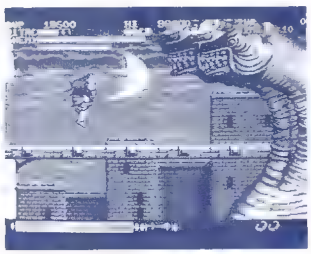
トロールに対しては、ためては切りつけながら急いで走り抜ける。ただ走っているだけでは体力がもたない。最初の店で、魔法の指輪を買っておこう。

城の内部の店では、買える限りの体力回復・指輪は全部買う。ゲージ5+魔法の指輪関係6で、計11ゲージで進む。

店を出たら、くらうのにもかまわず、まっすぐ下に走り落ちる。このほうがくらわない。ボスはためて切り、スライディングで逃げるヒット&アウェイだ。ウィローに比べると異常に辛いが、吐く炎がウィローのときより短いので助かる。ここで死んだらハマリだぞ。



マドマーディガンを選ぶとトロールとの戦いがつらい。



リーチが短いのでとにかく近づかないといけない。時間切れにも注意。

STAGE6

前半はマドマーディガンだからそれほど問題はない。ただし、途中の店では体力回復と指輪をある程度買っておいたほうが安心。後半のシーンで、ウィローが店に入るまでが難しいからだ。

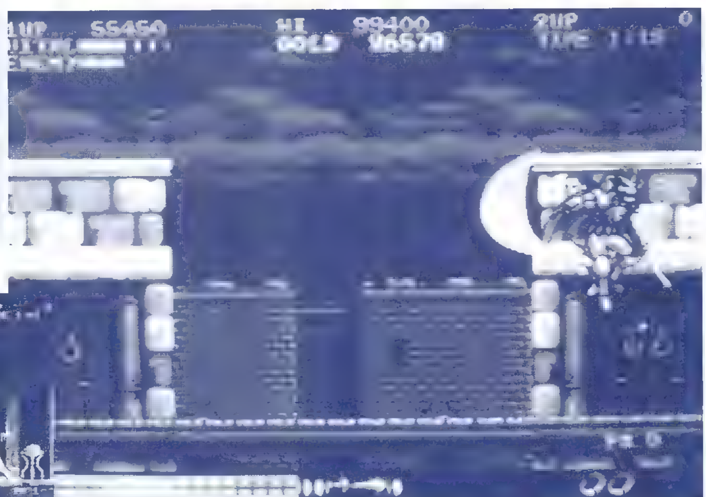
後半の塔のシーンでは、まず店に入り買える限り体力を増やそう。そしてまっしぐらに上へつっ走るのだ。

ボスのバブモーダは、意外に月光の魔法でもダメージを与えられる。問題は回転球と足つきのなべをいかにかわすかだ。

回転球は時の魔法が使えないため、ちゃんとよけないといけない。弾は自分に誘導してくるので、ロングジャンプして上のほうに誘導してよけよう。

足つきのなべの攻撃は完全にかわしきるのが難しいので、強引にバブモーダ本体を攻撃して倒してしまおう。

ウィローはクリアするだけならカプコンゲームの中ではそれほど難しくない。しかし、月光の魔法だけでクリアすることによって難しくなり、スリルが味わえる。これこそマニアの楽しみといえるのではないだろうか。



前半はほぼ問題なし。



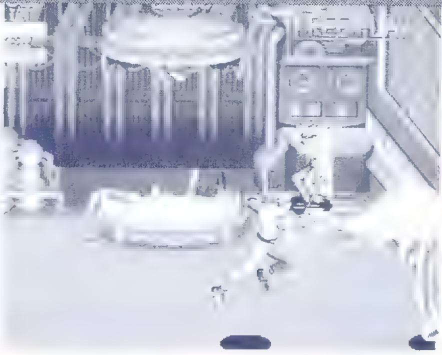
月光の魔法は意外にダメージを与えられるぞ。

途中でサジを投げてしまった人も再度チャレンジ!!

キャプテンコマンドー攻略アフターケア

本誌で未公開のパターンも収録だ

文:じぇねちぃーN, O㊔



ステージ4・ボスモンスター

2回跳ねたらファイアー!!

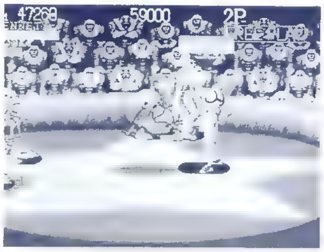
全キャラ共通の攻略法は、斜めダッシュして蹴り、というのがあるが、キャラ別に見てみると…

☆キャプテンコマンドー

白く光るドラムカンモードになって、2回跳ねたら、キャプテンファイアー。面白いように決まる。この方法のおかげで、確実に必殺技を使わずにドラムカンモードに対処できるようになった。

☆ジェネティ、ショウ

ちょっと特殊なパターンで、ボスシーンになる前のシーンからロボットを持ってくる（色はどのロボットでも可）。



ここから口ボットを一体拝借…。

ボスまで行ったら、必殺技を使ってロボットから降りる（ただし、ショウはモンスターを引きつけてから。ジェネティは降りた後も必殺技使用



ジェネティは降りてからも少し歩けるのですごく楽に闘える。

中に動けるので、ある程度の引きつけで大丈夫）。

これを延々と続ける。そのうち、自分の体力はゼロになるが、構わないから再びロボットに乗って、このパターンを続けよう。

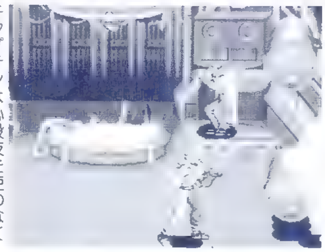
そう、自キャラはロボットから降りるときに、必ず必殺技を使って降りる（たとえ体力がなくても）ことを利用したパターンだ。

難点は、一発技であることで、毎回必殺技をミスらずに出さなければならないということくらい。いつも4面ボスで終わってしまっていた、という人は結構多いはず。ぜひ一度やってみてほしい。

ちなみに、必殺技の性質上、やってできないことはないが、キャプテンコマンドーとフーバーではやりにくい。この2人は普通にプレイしたほうがいいだろう。

ジェネティ・ジャンプナイフ突き出しパターン

正面切って、斜めジャンプ↓レバー右下↓ニュートラル・アタック（自キャラが右向きのとき）の、ナイフ突き出し法で、ナイフの先を当てるような感じで攻撃する。この方法なら、モンスターの攻撃範囲外から攻撃を当てることができる。



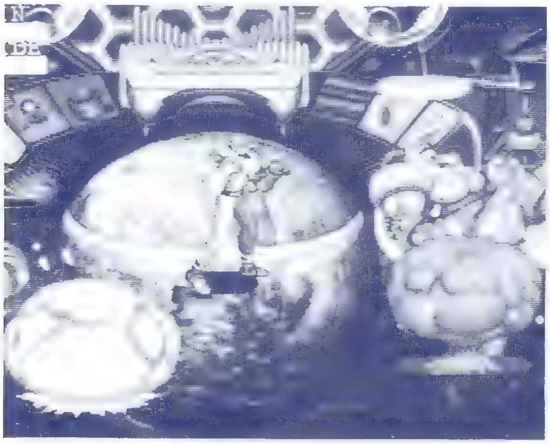
キャプテンは必殺技を使わなくていい。

ステージ9 LAST BOSSジェノサイド

主に、全キャラとも投げはめを使う。ボスが実体化する前から重なって、レバーをクルクル回して実体化と同時につかみ、ボディブロー!を2回入れて投げ。投げたらすぐダッシュして追いかけ、倒れているジェノサイドに重なってクルクルレバーを回していれば再度つかめる。

つかんだらまたボディブロー×2～逆方向へ投げ。

爆撃タイムになったら、ボスの下で必殺技（ジェネティ以外）で転ばせて再びはめ。



投げたら…、



ロングレンジ攻撃のジェネティナイフ。これだけでもOK!!

つかみそこねたときのフォロー

もしつかみそこねたら、キャプテンコマンドーなら、ファイアーを落下中に当てればまたダウンするのでつかむ。

ショウ、フーバーならボスに背を向けて必殺技連打。背を向けるのは、当てるときにひきつけやすいためだ。

ジェネティは、必殺技を当ててもダウンしないため、ダッシュして大きくコの字を描くように回りこんでダッシュアタック。



走って追って再びつかめ!!



背中向きに必殺技を使ってチャンスを待て。

ストリートファイター

運の要素が強いゲームだが、れっきとした攻略法が存在する。懐かしい特殊筐体バージョン用のパターンをひもとき、ここに紹介してみよう。

YOU.A

ストリートファイターの敵キャラは、十人十色、それぞれ異なった攻撃をしてくる。相手の特徴を把握し、弱点をついて攻めることが大切だが、ほとんどの敵には次の2つの基本パターンで勝ち抜くことができる。まずはこれを頭に入れておこう。

間合いを開けて波動拳で攻める

紹介ページでも書いたように、敵キャラは波動拳に反応し、これをよけつつ跳び込んでくるということがあまりない。たまたま跳び蹴りをくらうことはあっても、波動拳のダメージは大きく、ガンガン撃ったほうが得だ。



「離れて波動拳」が攻撃の基本だ。

近寄られたら前しゃがみパンチ連打で耐える

跳び込みなどで敵に近寄られた場合は、しゃがみパンチ連打が接近戦に強く、技をくらいにくい。烈、マイク、アドン以外の敵に有効だ。相手が後ろに下がるまで耐えしのごう。

ここで重要なのが、パンチを打つときのレバーの方向。ついガード方向の斜め下に入れてしまいがちだが、そうではなく、敵のいる側の斜め下（敵が右にいれば右下）に入れること。こうするとパンチ連打のスピードが速くなり、格段に技をくらいにくくなる。

この2つのパターンを踏まえ、キャラ別の攻略に移ろう。



レバーを前斜め下に入れるとパンチ連打のスピードが全然違う。

VS烈

跳び蹴りしてくるところに着地を大足払いで転ばせる。これだけで勝てる。しゃがんでさえいれば烈の跳び蹴りには当たらない。

VS激

スタート直後に波動拳を決め、あとは手裏剣を撃って来ようが消えようが、波動拳を連発しよう。手裏剣のダメージは微々たるものだから、気にせず波動拳で押して押して押しまくろう。

VSジョー

スタート時はジョーのソバットの間合いなので、少し下がって波動拳を打つのが比較的安全。1発入れれば連続で決まりやすい。コイツには接近戦でのしゃがみパンチ連打が返されにくく、これだけで勝つことも可能だ。

VSマイク

波動拳を3発撃てば終わり。ほとんどボーナステージだ。

マイクの攻撃はしゃがみガードですべて完全に防御できる。どうしても波動拳が撃てない人は、跳び蹴りを当てて時間切れまでしゃがみガードで逃げる手もある。

VS李

基本パターンが通用するが、正拳突きのリーチの長さには注意が必要。中途半端な間合いのときは、とりあえずレバーを引いて待ち、正拳突きをガードしたあとにしゃがみパンチや竜巻旋風脚が安全だ。



いったん正拳突きをガードしてから反撃したほうが安全だ。

VS元

スタート直後、少し下がって波動拳か、いきなり竜巻旋風脚が決まりやすい。スタート以外でも、元には比較的竜巻が当たりやすく、逆に他のキャラより波動拳はよけられやすい傾向がある。

近寄られたらしゃがみパンチで耐えるのが確実だが、できるだけそうなる前に倒したい相手だ。

VSバーディ

こいつは破壊力がケタはずれなので、先手必勝で波動拳でカタをつけたい。

いきなり波動拳が入りやすいが、硬直時間に逆に頭突きをくらうこともある。パターンがいいことを祈ろう。

バーディのジャンプハンマーパンチは超強力で、一撃でライフゲージの半分以上減らされることもある。ワンステップで跳び込まれるような中途半端な間合いのときは、バックジャンプで逃げてから波動拳を撃つのが安全だ。

接近されたら気合でしゃがみパンチ連打し、後ろに下がるまで待つしかない。



ハンマーパンチを防ぐため間合いを開けてから波動拳を撃とう。

VSイーグル

いきなり波動拳がほとんど決まる。あとは波動拳を連発していれば勝負がつくことが多い。ジャンプの性質からして波動拳に当たりやすいのが弱点だ。

VSアドン

ガードが堅く、回転キックで反撃されやすいため、波動拳はあまり使えない。相当に間合いを離していない限り、波動拳は撃たないほうが無難。

まともに正面から闘うとハンパじゃない強さだが、比較的はまりやすいパターンがある。それは「回転キックを立ちガードしてジャブ竜巻」という方法だ。

アドンが近寄ってくるときは、ほとんど回転キックをしてくる。そこで、これを立ってガードし、アドンの足がガードの手を通り抜けた瞬間に小パンチ、直後に竜巻旋風脚を打つ。すると、アドンは着地後にジャブに反応して高い確率でガードするから、続く竜巻の途中でガードが切れて当たるというわけだ。もし竜巻が終わるまでガードし続けたら、今度は昇龍拳をぶち当てよう。

VSサガット

攻略法としてはいくつかのパターンがある。

まず、慣れれば最も確実なのが、タイガーショットをしゃがんでよけて波動拳を当てるパターン。

これは立ったままタイガーを誘い、撃たれたら一瞬しゃがんでこれをかわす。そして着地後に波動拳を撃ち、硬直中のサガットに当てるという方法。間合いが遠いと波動拳をガードされてしまうが、近過ぎると今度はタイガーに反応できなくなる。有効な間合



回転キックをガードした直後、ジャブでアドンのガードを誘い…。



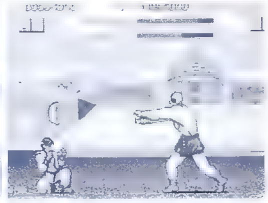
間髪入れずに竜巻を打つとほとんど決まる。

いが微妙だ。

次に、密着してタイガーショットを撃たせてガードし、硬直中のサガットに波動拳を撃ち返すパターン。

これは、うまくいけばタイガーを3発ガードする間に波動拳が3発決まり、残り体力ギリギリで勝ちになる。「肉を切らせて骨を断つ」的戦法だが、密着して立ちガードしているときに、1発でもローキックをくらってしまうと、途中で戦法をかえなければならないのが欠点だ。

最後に、しゃがみパンチ連打パターン。気合を入れればパンチ6発で倒すことも可能

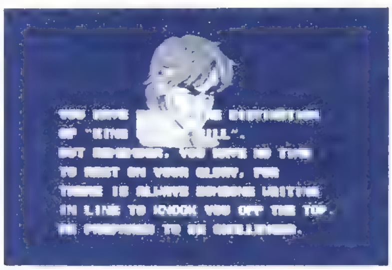


タイガーショットを撃たせてしゃがんでよける。



よけたらすぐに波動拳を撃ち返す。硬直中にぶち当てよう。

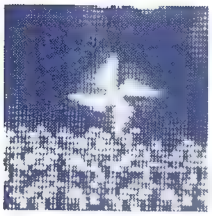
だ。もちろん、レバーは右下に入れておくこと。



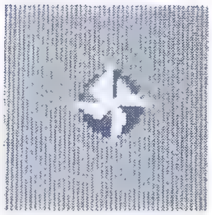
THE CAPCONIAN MUSEUM

カプコニアン博物館

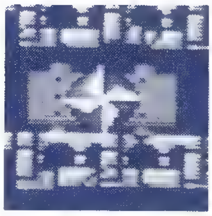
●当館では、ゲームをプレイ中発見された貴重な資料を数多く展示しております。歴史的値値も非常に高いカプコンキャラの数々をごゆっくりご覧ください。



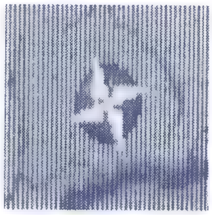
「魔界村」では、ある場所を撃つとぽてっと落ちてくる。1万点は当時としてはおいしい。



「1942」の弥七。画面横をひょろろーっと上がっていく敵機を撃つとこれに変わる。ちょびっと取りにくいぞ。



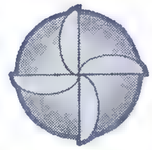
「ソンソン」では、砦のガイコツを速攻で全部こわすと出現。すでに看板キャラってかんじです。



カプコン第1作。「バルガス」にて鮮烈デビューの弥七。当時からヤシチという名であった。今とは違って色が妙に赤黒い。

誰もが知ってるが正体不明

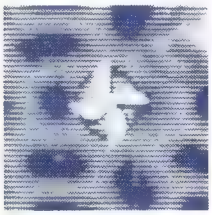
弥七・佐吉



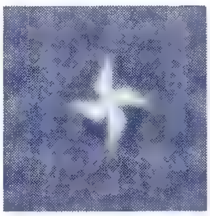
■カプコンキャラ中最多出演をほこる謎のキャラクター、それが弥七だ!!もともとは「バルガス」「エグゼドエグゼス」に出ていた敵キャラだったのだけど、くるくると回転しながら飛んでくる姿から「風車の弥七」と名付けられた。以降は隠れキャラやアイテムとしてなにかとプレイヤーを助けたが、いまだもってその正体はわかっていない。生物なのか機械なのか、はたまた横から見たらどんな形をしているか?バフンウニのような厚い円盤状(下は平ら)というかんじがするのだが…。



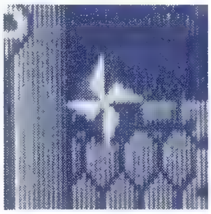
「1943」の弥七は体力全回復!!赤の編隊を全滅させると出るんだけど、メガクラッシュで一気に倒すのが通。



「サイドアームズ」では、AUTO連射を手伝ってくれました。WOPを撃ちつづけると出現。いくらでも出せるのでありがたみが…。



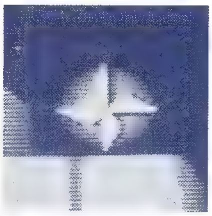
「ガンスモーク」ではタルの中に入っている弥七。なんと1upだ!!おいしすぎるう。



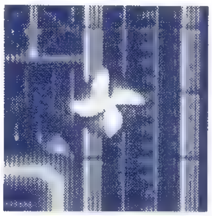
「エグゼドエグゼス」では、ふたたび敵に。敵要塞と戦ってるときによくつっこんできてくれるいい奴。



「マジックソード」ではライフ6ゲージ回復(実質的1up)。こいつはありがたい。



「チキチキボーイズ」にでてくる弥七。ほんと弥七って、どこにでもでてきますね。



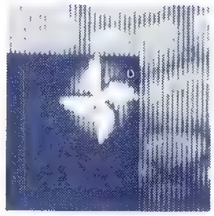
シリーズの伝統にのっとって「1941」でも弥七は登場!!ライフゲージ完全回復ですね。実に微妙一なところに出てくるんだなこれが。



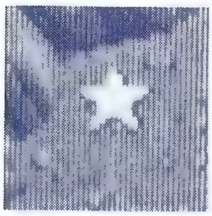
「エリア88」ではライフ全回復…だったはず。取る前にクリアしてしまうので、めったに取らない(取れない)。たゆとうてますね。



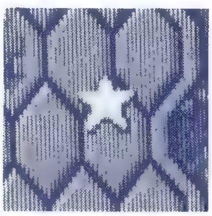
「ロストワールド」でも古代日本?面でちゃっきり登場。



「ブラックドラゴン」にも出てました。ここでは初心に戻って得点のみです。

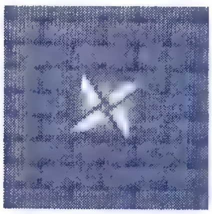


「ガンスモーク」では取ればI万点と、とんぼに並ぶ高得点。保安官バッジかと思った。

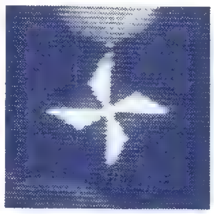


「エグゼドエグゼス」ときどき画面を横切る。とれば〝フラッシュ〟が1回増えるぞ。しかし、イマイチ使えない……。5000点。

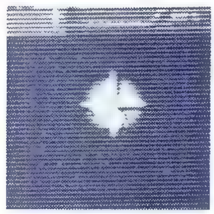
■弥七とは兄弟格でありながら今ひとつ影がうすいのが佐吉。まぁ、ただの星(正確には黄と白に点滅している)だもんねえ。初登場はバルガスで、貫通弾がいっぱいになると出るボーナスキャラ。ネーミングの由来は、昔のマイナー時代劇「流れ星佐吉」(主演　郷ひろみ)より。ちなみに弥七は「水戸黄門」のキャラクター「風車の弥七」が元ネタ。



最近では「ブロックブロック」に出てた。おお、でっかいぞ!! 6コ集めると1upなのだ。

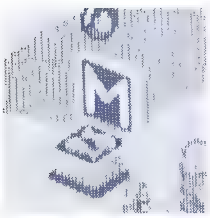


なんと「ニモ」にも登場!!ちょっとばかり形がちがうような?

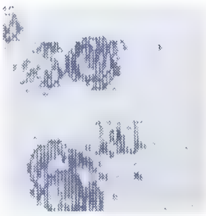


「U.S.ネイビー」にもやっぱり出てますね。基本的にシューティング系への出演が多いみたいだ。ライフ全回復。

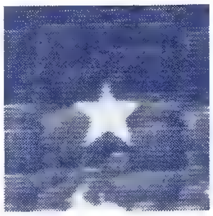
CAPCONIAN MUSEUM



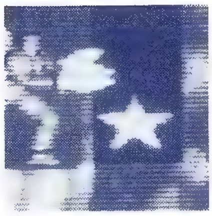
「戦場の狼II」ではアイテムとして登場した〝メガクラッシュ〟。元祖佐吉のグレードアップバージョンか?



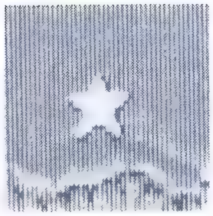
〝フラッシュ〟にかわって「1943」から登場の〝メガクラッシュ〟。エネルギーを消費して敵に大ダメージを与えるというものだ。



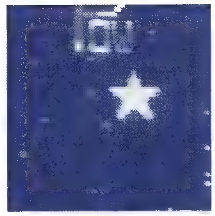
「ロストワールド」ではオーソドックスなかくしボーナスポイントでした。さすがに、CPの画面では地味に見えるかな…。



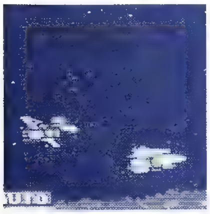
「ブラックドラゴン」弥七などと同じく壁の中の佐吉。「どこかに佐吉や弥七が隠れているぞ!!」じじい談。



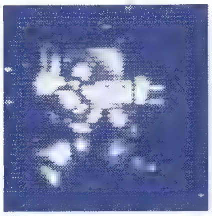
「1943」の場合は、武器の使用時間が一気にのびるというなかなかおいしいアイテム。取りのがすとかなり悲惨です。



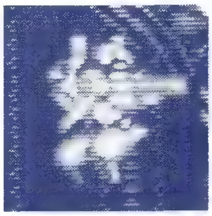
「サイドアーム」のAUTOショット。弥七は横一方向、佐吉は十上下の3方向(ただし射程が短い)でした。場合によっては使えた。



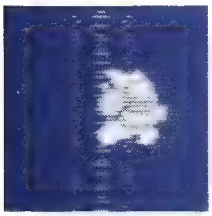
絶対合体!!そう、実は変形&合体メカだったんですね——。合体のときのパターンはけっこーこってるぞ。



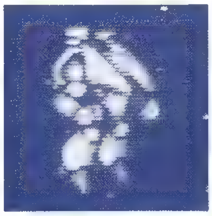
モビルアーマーβ。完全な人型ではないので、渋好みのファンにけっこう支持されている。



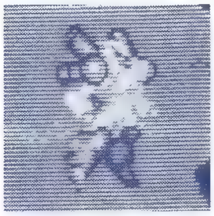
これがモビルアーマーα。いわれてみればオモカゲがあるよーな…。



「サイドアームズ」最終ボス地点のモビちゃん。



そしてこれがβ合体!!構造がよくわからん…。

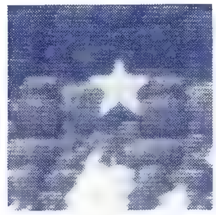


α合体!!だれかモデル化しないの?

おなじみ芸達者なういやつ
モビちゃん



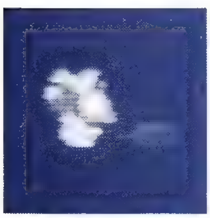
■弥七と並ぶカプコン2大マスコットキャラのひとつ。もとはサイドアームズの自機〝モビルアーマー〟の1upデフォルメキャラだったんだけど、ちまちまとした体からくりだされる名人芸の数々ですっかり人気者に。このごろでは子供ができたり相方(β号)も登場したりと身辺があわただしいが、さらなる活躍を期待したいところだ。ちなみに名前は、α、βそれぞれ「モビの助、モビッ太」だそうだ。



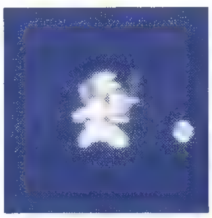
「マジックソード」の佐吉は、めずらしくライフ回復4ゲージだったりする。ラスボス直前で弥七と揃って出るのがとてもうれしい。



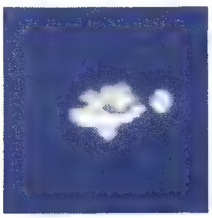
「エリア88」では出なかったのに「U.S.ネイビー」には出てくるのだった。知ってたかな?1万点。



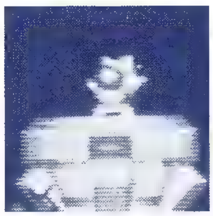
ゲームオーバーのモビちゃん。うら——っ特訓だぁ!!



お——っとモビちゃんこれを打ったぁ!!大きい大きいぞっ!!



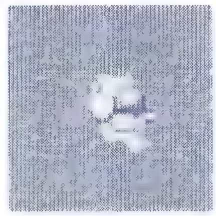
「ドカベン」デモ画面のモビちゃん。青春してるぜ!!モビちゃんなげたぁ!!



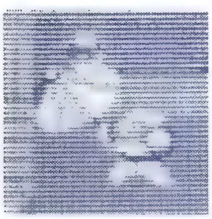
「ロストワールド」最終面のモビ。なぜか金色になっているのでした?



「ブラックドラゴン」のモビちゃん。うーんなつかしい奴に会ったなぁという気分になる。このモビッというかんじがたまらないのだ。



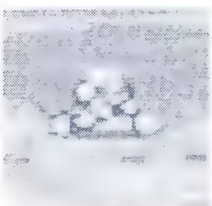
「1943」で戦艦の艦橋から16分の1の確率で飛び出してくるモビちゃん。下手に取ろうとすると破片に当たって死ぬんだな…。



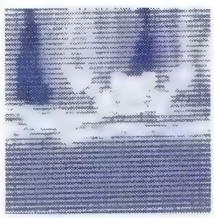
9面の染之助モビちゃん。なにをやってるんだ、いったい……。



8面の着水モビちゃん。海におっこちてプカプカ浮いてます。かわいいぞ。浮き輪使用かな?



アクシデントステージで超タイミングよく横切っていくサーファーモビちゃん。これまた取りに行こうとして死ぬこと多し。



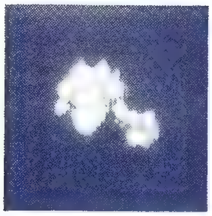
6面で埋まってるモビちゃん。両腕がドリルになっている?(旧ゲッター2号かっ)



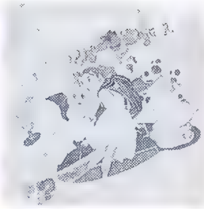
5面の岩柱を全部こわすとふってくるストライダーモビちゃん。サイファーふります。取ると3WAYレーザーが50発もらえるぞ。



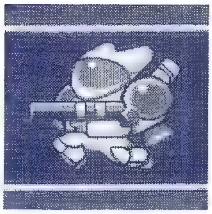
「エリア88」はモビちゃん出まくり!!まずは4面の旗ふりモビちゃん。2万点だ。



「1941」ワンコインクリア時のエンディング親子モビ。



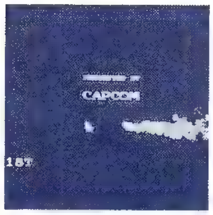
「カプコンワールド」ポップより。うーんなんか笑える。



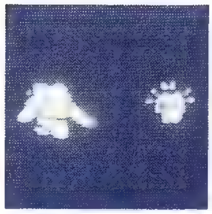
カプコンワールドでは、ついに敵ボスとして登場!!ていねいな言葉遣いが好感度高いっす。



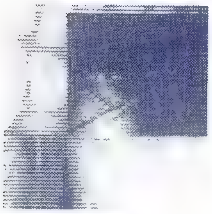
ワンコインのエンディング。うおーっ!子モビ大集合。



ユニコーンを追っかける子モビ軍団。これだけいるとこわい。



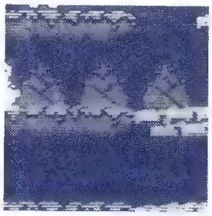
エンディングの親子モビ。子モビが泣く泣く!!（なにが不満だというのか）



「ブラックドラゴン」のタケノコ。壁の中にうまってます。



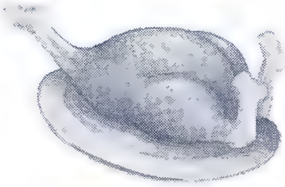
「1943」でふたたび登場のタケノコ。やっぱりモコモコっと雲の中から!はえてきます。



まずは「ソンソン」で登場のタケノコ。決まった場所を通るとモコモコっと出てきて500点、とればさらに1000点だ。全部で64本ある。

いちごにたけのこムキバナナ

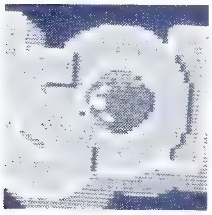
たべもの



■とにかくソンソン以来、ひたすらイチゴとタケノコを食いまくってきたカプコンキャラ（メカのくせに…）。実はこのタケノコ、○ビウスのS○Lを意識したものなんだそうで。イチゴと同じく、取ると点が入る。ファイナルファイト以降は、キャラクターゲーム出まくりということでふたたび画面上に食い物がとびかっている。こちらは取るとライフが回復するというのが一般的。



「U.S.ネイビー」にも登場の赤モビ。いちまんてんです。



「ソンソン」のジャンボイチゴ。なんと1万点!!ちなみにチューリップ10点の世界の話、これはおいしすぎる!!



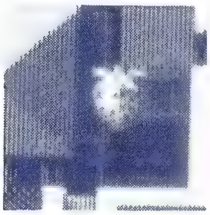
ひさびさの「1941」タケノコ。最近はあまり見かけませんなあー。



「ロストワールド」のタケノコ。黄金色で、メカに同化してます。あやしい…。腹こわしそう。



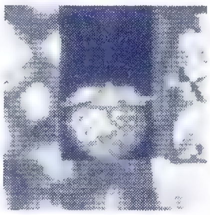
なんと「ニモ」にも登場のモビちゃん。こんなところで寝るんじゃない。赤モビも出るよ。



「1941」のイチゴ。さすがに、わざわざイチゴである必然性が薄くなってきた…。



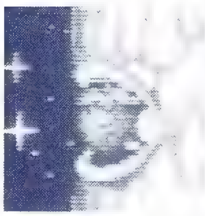
「ロストワールド」のイチゴ。これまた金粉まぶしたような色で、イチゴだかなんだか…。



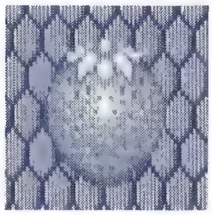
「ブラックドラゴン」のイチゴ。画面が暗いせいか、妙にツヤツヤしてみえる?



「1943」で、艦隊戦の直前に出るイチゴ。あわてて取らないと、降下してしまって取れなくなってしまうのだ…。



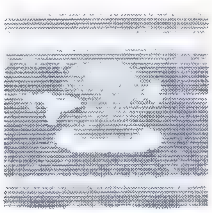
「サイドアーム」にもイチゴは登場。この反対側にはホルスタインが出るぞ。



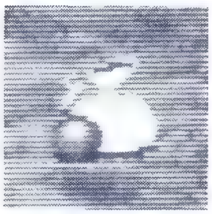
「エグゼドエグゼス」のジャンボイチゴ。これは本当にでかい!!写真の倍はある。ツブツブがうまそうです!!カプコン史上最大か?



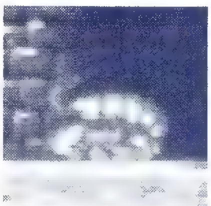
「キャプテンコマンドー」はやはり天丼につきるでしょう。FFで牛丼くいあきたスタッフの欲望の産物でしょうか?



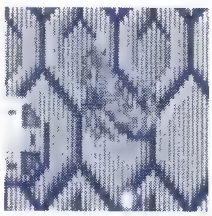
インパクトありまくり、「ファイナルファイト」の原始肉(別名マンガ肉)。体力全回復だもんね。エディEのガムなんてのも…。



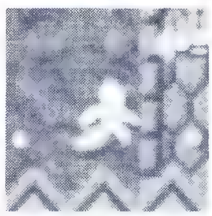
食い物ではないかもしれないけど、妙にうれしい「天地を喰らう」の仙丹。金仙丹がポロッと出てくれるとてつもなくしあわせ。



牢屋の中でこんな豪華なものが食えるなんてー、のロブスターふろむ「マジックソード」。フランスパンやミルク、トマトまであった。

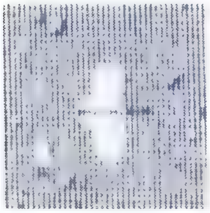


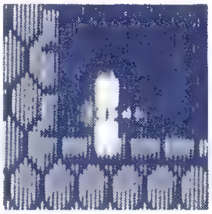
これまた1回しか出てこない、「エグゼドエグゼス」のエビ。ハサミはないのでロブスターではないが、でっかいぞこりゃ。

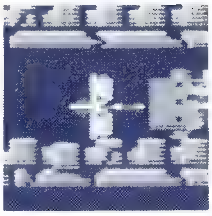


「エグゼドエグゼス」のムキバナナ(本名)。ふつーのバナナとちがって、1回ぐらいしか出てこないんだこれが。1upである。

CAPCONIAN MUSEUM


こちらはガンスモーク、条件はエグゼドと同じ。1万点!!赤次郎はけっきょくソンソンにしかでてこないのであった。


エグゼドで、16コインごとにプレイ中画面を横切るトンボ。96コイン目なら6匹連続で出てくるぞ!!こりゃ壮観。青次郎のほうだ。

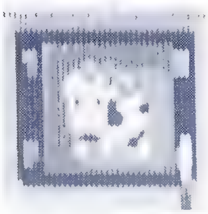

まずはソンソンに敵として登場のトンボ。集団で一列になって襲ってきます。青い青次郎と赤い赤次郎がいたんだな。

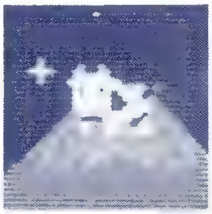


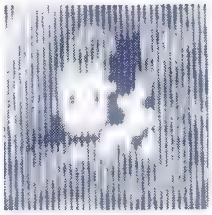
ただそこに牛はいる

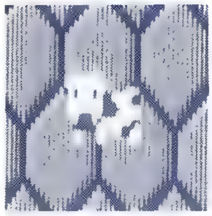
どうぶつ

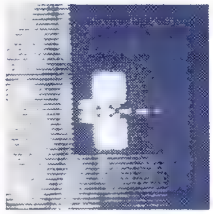
■トンボはわかるのだ。ソンソンの敵キャラだから。しかし、なぜエグゼドに「牛」なのか?えー、「考えたら負け」ですか?

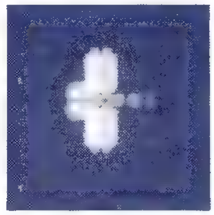

「1943」空母のリフト式飛行機発着所に出現のホルスタイン。シュールですね。ちなみに動物関係はほとんど点数というかんじ。


「サイドアーム」ではなぜか富士山頂に出現のホルスタイン。ほとんどスタート直後に出てきます。しかしなぜ…。


「ガンスモーク」のホルスタイン。彼に関してはいかに時代が変わろうとデザインがまったく変わりません。2000点。

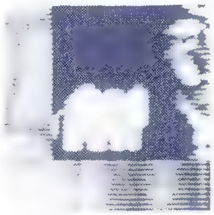

「エグゼドエグゼス」にたった1ヵ所登場の〝ホルスタイン〟。乳牛種なのにツノがある(オス)ということは…?

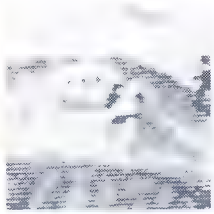

ブラックドラゴンにも出たりするんですね、これが。こいつの場合は壁にうまってました。


おなじくサイドアームに登場のトンボ。逆算すればインカムがわかる?敵がすべてトンボになるとかいう噂はなんだったのか?


「ガンスモーク」のポニー。これを取ると、画面下から牛のような馬(愛馬サンダーボルト)がきて乗っけてくれる。ダメージ3発分。

ゾウは「1943」にも出ていたが、以後は見かけず。ストIIの世界マップにいたような気が…?


「ブラックドラゴン」にて初登場の〝ゾウ〟。なにゆえゾウなのかはあいかわらずわからず。

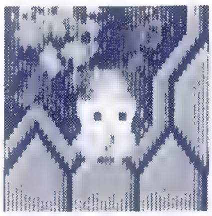

「U.S.ネイビー」ではなんと〝ウッシー君〟と改名、さらに撃ちつづけると回転してミルクになってしまう。成長したな…。

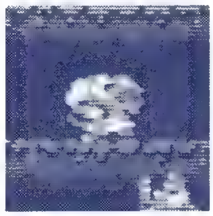

「ロストワールド」にまで出ていたのね。こいつはさすがに金色ではない。よかった…。


やはり登場の「ブラックドラゴン」。ここまで来るとホッとしちゃいますね。


「1943」で亜也虎の直前に出没する〝黄金のマネキネコ〟。回転しながら瞬間移動するが、取れば最強の秘密兵器〝レーザー〟が!


「ストライダー飛竜」にでてくる雪だるま。だけど雪だるまって、どうぶつの枠でいいのかなあ。


「エグゼドエグゼス」の隠れキャラのひとつ、〝クラモヤン〟。頭の上の〝S〟はいったいなに?取ると1UPだ。


「ソンソン」で、タケノコを取らずにスクロールアウトさせると、エリマキトカゲが左から右にかけぬけてジャンボフルーツになるぞ。

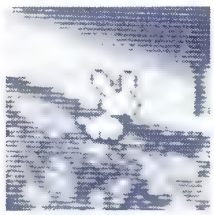

「ニモ」にも出てくるユニコーン。

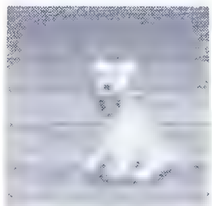

3面の森林をすべて破壊すると出てくるユニコーン。とんでもねー設定…。取るとシールド×3+スーパーシェルが手に入る。

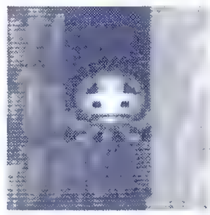

タヌキも出てました。


戦艦のへさきに住んでいるカッパ!!おちゃめな外見のわりにやることが大胆である。取ろうとすると甲板にプチあたる可能性高し。


氷山の一角には雪ダルマが。誰が作ったのか…。ちなみに4000点でした。

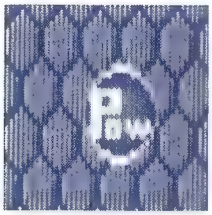

オリジナルどーぶつの多い「U.S.ネイビー」まずは山中に生息する白うさぎ。なんと2万点という高得点。


隠れじゃないんだけど人気高しということで、ファイナルファイト5面の〝犬〟。せっかくだから声が聴きたいね。名前はシロだっけ?

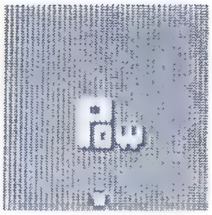

「ブラックドラゴン」のみよーにツヤのあるタコ。けっきょく他のゲームには出なかったねえ。

POW

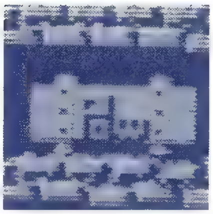
■「バルガス」以来伝統的なパワーアップアイテムが"POW〟。プレイヤーの能力アップまたはライフアップ、敵全滅のいずれかの効果がある。おおむねプレイヤーの生存に密接に関係したありがたーいアイテムだ。
　左右逆転した"POW〟は、逆にパワーをダウンしてくれるおそるべきアイテムだ。



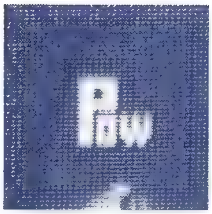
エグゼドエグゼスの玉POW(ショットパワーUP、3種)。ほかに敵をフルーツに変えるただのPOW、逆POWのWOPがある。



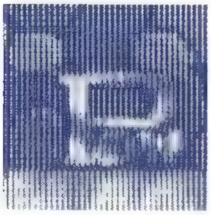
4連射、サイドファイター、得点、宙返り、全滅、1UP、15秒間敵が弾を撃たなくなるという7種のPOWがあった「1942」。



「ソンソン」のパウは、取ると画面中のキャラがすべて高得点のジャンボフルーツになるというもの。エグゼドに受けつがれたわけだ。



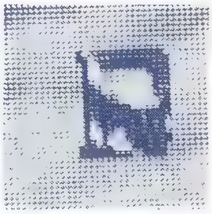
カプコンゲーム第1弾、バルガスからいきなり登場のPOW。1個取るごとに超強力なキャノン砲が一発補充される。



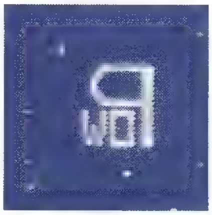
「ブラックドラゴン」では敵が全滅するが、同時にゼニーが出るのでマジックソードのゼニディンの先駆けともいえるかな?



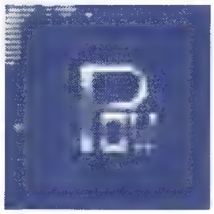
「虎への道」のPOW。武器のリーチが倍になる。はっきりいって、これがないとおわっていた。



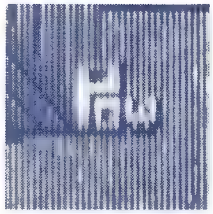
妙にカタそうになった「1943」のPOW。取ればライフがちょっぴり回復するし、うてば3WAYなどに変化していく。



これがWOP。3速では速すぎるというときたすかるので、まんざら嫌われものでもない。うち続ければ弥七or佐吉になる。



「サイドアーム」で一気に巨大化したPOW。うてば3WAYショットなどに変化し、あげくにWOPとなる。取ればスピードアップ。

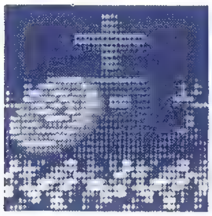


「ガンスモーク」のPOWは敵全滅。さすがにフルーツにはならないか……。3面で初登場してくる。

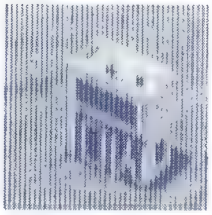
世はなにごともゼニー

ゼニー

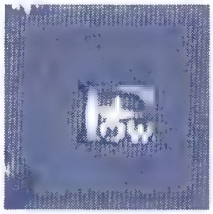
■食い物と並んでカプコンゲームに出まくるのが各種の現金。単なる点数よりも確実に人間の物欲を刺激しますね。ボーナス点としてだけでなく、実際にSHOPで買い物などができるゲームも多い。



「魔界村」のボーナスコイン、通称魔界銭。なんかキモチワルイぞ。使う奴いるのか?ほかにもドル袋などがあった。



なんとも立体的な「戦場の狼II」のPOW。それぞれの武器がパワーアップするのだが、しかし……。なんなんだ?これは。



「1941」のPOW。43などと同様、うてば武器に、取ればライフゲージが回復する。赤い編隊をうてば出現するそう。



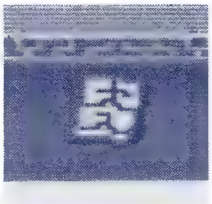
「ロストワールド」。横についている数字のぶんだけライフが回復する。ありがたや。



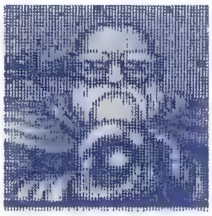
こちらは1942のメダルだ。うー、かっちょいいぜ。ほかにも戦場の狼、ソンソンのメダルがある。



知る人ぞ知る、メダルゲーム「魔界村」の特賞、カプコンコイン。金色に輝くいかした奴だ。12種類もあるぞ。持ってる人いる?



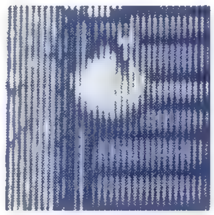
「虎への道」の大入袋。200点。安いなあ…。大入袋とはこんなもんだ。ほかに金仏像(通称じぞー、500点)もあった。



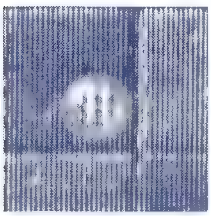
「ブラックドラゴン」の店。助けてあげたのに金をとるじじいとは…。カプコンゲーム中のSHOP第1号だ。



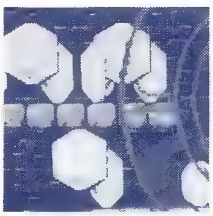
「ブラックドラゴン」の500ゼニー。敵を倒すと出るのだ。じじいを助けるともらえたりする。「お礼に100ゼニーあげましょう」。



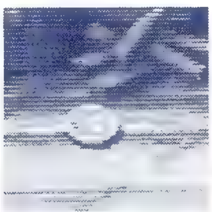
「ガンスモーク」の砂金袋。2000点だ。いかにも西部劇しますねー。無法の地では信じられるのは金と拳銃だけなのだ。



「ブロックブロック」のゼニー。単なる点数ですね。



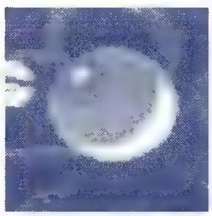
マジックソードのゼニー。おもいっきしカタそーになりました。買い物はできないけど、皆さん命けずってゼニーかせいでましたねー。



「ファイナルファイト」の10円。10セントかな?市長、ひろわないで…。ほかにも金ののべ棒や札たばがある。取ると点数になる。



「天地を喰らう」の中国銭。四角い穴が時代っぽいっすねー。出ても「なんだ銭かー」とかいわれる悲しいヤツ。



「ロストワールド」で一躍有名になった10万ゼニー!!でかいぞー!!青くて透明でキレイな、宝石みたいなお金。

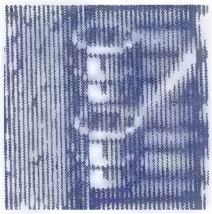


POWメダルまであるとは!!ご利益ありそー。裏はタケノコなんだねこれが。

CAPCONIAN MUSEUM



「サイドアーム」から、隠れボーナスキャラとして登場したタル。しかし、どうしてタルなんでしょ!?



「ガンスモーク」のタル。いろんなアイテムが中に隠されていた。「タルだ!タルをねらえ!!」はインストカードよりの名言。



「ひげ丸」に初登場したタル。ゲーム画面を構成し、主人公モモタルーが放り投げて敵を倒すのに使われたりもする。

タルだ!!タルをねらえ!!



タ　ル

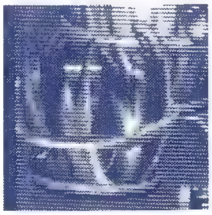
■ボーナスキャラとしてはわりと多めの出演回数を誇るが、弥七やモビちゃんに比べるとどうしても地味になりがちな存在。だって、ただのタルだもんねェ。友人にラッシュ&クラッシュのドラムカンなどがいる？



ごぞんじ「ストII」のボーナス面。「ドコオオオン」と豪快な音を出してぶちこわれる。



「ニモ」のタルはパワーアップアイテムだ。



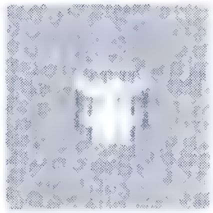
「ファイナルファイト」では、ひさびさにアイテム入れとして登場!!上に乗れたりもして新時代のタルを予感させる存在だ。



「ロストワールド」2面のタル地帯。いくつも続けて出るのがうれしいね。普通にプレイしてれば必ず出るので、隠しといえるのか…。



「ブラックドラゴン」のタルは、壁の中にうまってます。ほかのタルに比べると、ややマイナーかもしれない。



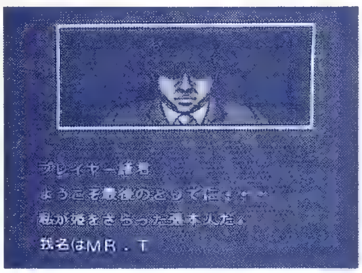
「1943」のタル。ある場所を撃つと出現する。プカプカとゆれてる姿がかわいい。

どこにあるのか

カプコン王国



遊んでる2人の子供はもしやリュウとケンか？（白黒だから全然わからん）



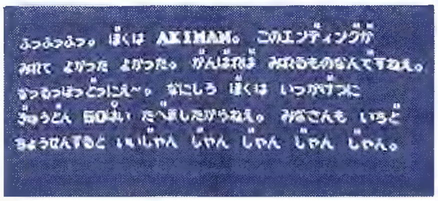
王国の真のボス、ミスターT（笑）!!今後も期待してますよ!!

■「カプコンワールド」に登場する国の名。なんだか平和でいい国なんだそうだ。カプコンワールド2との相関関係は不明。カプコンのゲームキャラが多数暮らしていて、たがいにクイズを出しあっているとか。

似たようなものに、ストIIのカプコン湯、ニンニンホール、ネイビーのカプコンビルなどがある。

みんな牛丼を食いまくれ～

吉野家



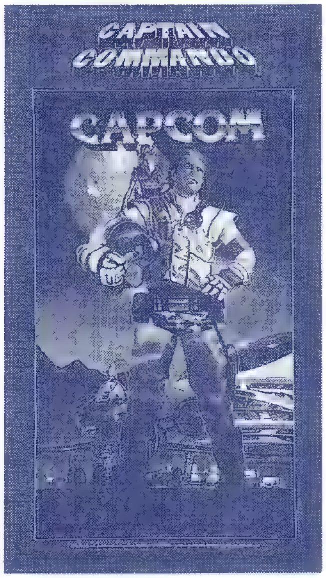
別に牛丼を食えばヒットゲームができるわけではないが、ヒットゲームのためには牛丼を食わねばならんのだ。そういうものだ。



■ファイナルファイトの1コインクリアで一躍有名?になったのが、AKIMAN氏が1ヵ月で50杯牛丼を食べたというこの吉野屋。カプコン社屋歩いて3分ぐらいのところにある。どのメーカーも夜食の調達には苦労しているようだ？

これが彼の素顔というのか

キャプテンコマンドー



肩にいるおさる状の生物はなんでしょうか?名前はとうぜんCAPCOMから。もともとの由来はカプセルコンピュータなんだよね。

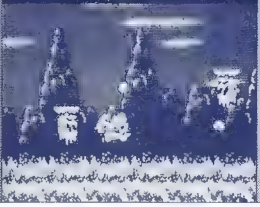
■「えー誰これ」ってかんじですか？そう、実はキャプテンコマンドーというのは、もう3～4年も前にカプコンが海外向けにカプコンのイメージキャラクターとして発表したものだったのだ。ゲーム版では真っ赤なお鼻のそのまんま東とかいわれてたけど、実はいかしたナイスガイだったんだね。

History

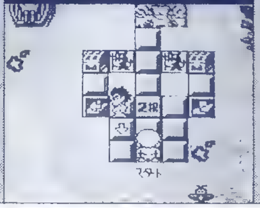
1984〜1991 カプコン & ゲーム・ヒストリー 1992

アーケードだけでなく、コンシューマにも秀逸な作品があるCAPCOMのゲームを年代順にまとめると、歴史的軌跡や未来への展望が見えてくるかな？

魔界村で独特の個性を持った敵キャラの「レッドアリーマー」が主人公のゲームも登場。(FC版)

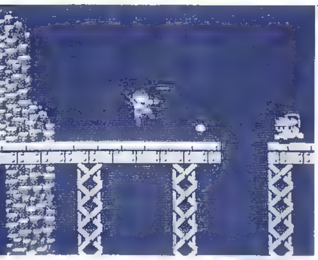


アーケードクイズ第２弾「ハテナ?の大冒険」の移植は、手軽に遊べる。(GB版)



ステージが減り、２人同時プレイもできないが良質の移植の「ファイナルファイト」。(SF版)







移植ものが多かったカプコンのファミコンソフト用オリジナルキャラ「ロックマン」。シリーズ化されるほどの人気作。(FC版)

1990

1	FC	わんぱくダック夢冒険	5800円（ACT）
2	FC	デッドフォックス	5800円（ACT）
2		**１９４１**	CPS 第8弾（SHT）
3	FC	仮面の忍者花丸	5800円（ACT）
3		**アドベンチャークイズ2 ハテナ?の大冒険**	（QIZ）
4		**戦場の狼II**	CPS 第9弾（ACS）
5	GB	レッドアリーマー　魔界村外伝	税込み3300円（ACT）
6	FC	チップとデールの大作戦	5800円（ACT）
6		**チキチキボーイズ**	CPS 第10弾（ACT）
7		**マジックソード**	CPS 第11弾（ACT）
8	FC	２０１０　Street Fighter	5800円（ACT）
9	GB	ダックテールス	税込み3300円（ACT）
9	FC	ロックマン3 Dr. ワイリーの最期!?	6500円（ACT）
10		**U.S. ネイビー**	CPS 第12弾（SHT）
10	FC	水島新司の大甲子園	6500円（SLG）
12	FC	パジャマヒーロー	6200円（ACT）
12		**ニモ**	CPS 第13弾（ACT）
12	GB	カプコンクイズ ハテナ?の大冒険	税込み3500円（QIZ）
12	SF	ファイナルファイト	8500円（ACT）

1991

1		クイズ　殿様の野望	（QIZ）
2	FC	井出洋介名人の実戦麻雀II	8500円（MAG）
3		ストリートファイターII	CPS 第14弾（ACT）
4	FC	天地を喰らうII	8500円（RPG）
5		アタックス	（PZG）
6		**クイズ　三國志　知略の覇者**	（QIZ）
7		ワンダー3	CPS 第15弾
		1 ルースターズ	（ACT）
		2 チャリオット	（SHT）
		3 ドンプル	（PZG）
7	FC	リトル・マーメイド　人魚姫	5800円（ACT）
7	GB	ロックマンワールド	税込み3500円（ACT）
7	SF	エリア88	8500円（ACT）
9		ザ・キング・オブ・ドラゴンズ	CPS 第16弾（ACT）
10	SF	超魔界村	8500円（ACT）
10		ブロックブロック	（PZG）
11		**キャプテンコマンドー**	CPS 第17弾（ACT）
12	FC	ロックマン4 新たなる野望!!	7800円（ACT）
12	GB	ロックマンワールド2	税込み3500円（ACT）

1992

1		ナイツ・オブ・ザ・ラウンド 円卓の騎士	CPS 第18弾（ACT）
3	SF	ファイナルファイト・ガイ	8500円（ACT）
4		ストリートファイターIIダッシュ	（ACT）
5	**SF**	**マジックソード**	**8500円（ACT）**
6	FC	カプコン　バルセロナ'92	6500円（SPT）
6	**SF**	**ストリートファイターII**	**9800円（ACT）**
7	FC	レッドアリーマーII	5800円（ACT）
7	**GB**	**バイオニックコマンドー**	**税込み3500円（ACT）**
7		バース	CPS 第19弾（SHT）
8	SF	スーパーパン	7500円（ACT）
9	SF	マスター・オブ・モンスターズ 大魔王ガイアの誕生	価格未定（SLG）
9	GB	天地を喰らう	税込み4800円（RPG）

CAPCOM GAME

1984

5		バルガス		(SHT)
7		ソンソン		(SHT)
9		ひげ丸		(ACT)
12		1942		(SHT)

1985

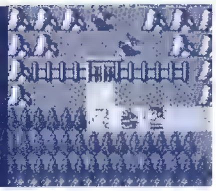
2		エグゼドエグゼス		(SHT)
5		戦場の狼		(ACS)
9		魔界村		(ACT)
11		ガンスモーク		(ACS)
12	FC	1942	4900円	(SHT)
12		セクションZ		(SHT)

1986

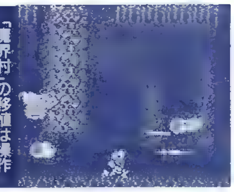
2	FC	ソンソン	4900円	(SHT)
4		闘いの挽歌		(ACT)
6	FC	魔界村	5500円	(ACT)
9		ラッシュ&クラッシュ		(ACT)
9	FC	戦場の狼	5500円	(ACS)
11		アレスの翼		(SHT)
12		サイドアーム		(SHT)

1987

1	FC	闘いの挽歌	5500円	(ACT)
2		必殺 無頼拳		(ACT)
3		トップシークレット		(ACT)
4	FC	魔界島 七つの島大冒険	4980円	(ACT)
5	FD	セクションZ	2890円	(SHT)
6		1943		(SHT)
8		ブラックドラゴン		(ACT)
8		ストリートファイター		(ACT)
9	FC	井出洋介名人の実戦麻雀	6500円	(MAG)
11		虎への道		(ACT)
12	FC	ロックマン	5300円	(ACT)



「天地を喰らう」は、さすがにアーケードと異なりコンシューマーの特徴を生かしたRPGになった。(FC版)



「魔界村」の移植は操作に難があるものの、雰囲気はアーケードに近いものだった。(FC版)

1988

1	FD	ガンスモーク	3300円	(ACS)
4		F-1ドリーム		(RAC)
6	FC	1943	5300円	(SHT)
6		1943改		(SHT)
7		ラスト・デュエル		(SHT)
7	FC	ヒットラーの復活	5900円	(ACT)
7		ロストワールド	CPS 第1弾	(SHT)
8		カプコンボウリング		(SPT)
11	FD	サムライソード	3300円	(AVG)
12		大魔界村	CPS 第2弾	(ACT)
12	FC	プロ野球? 殺人事件!	5900円	(AVG)
12	FC	ロックマン2 Dr. ワイリーの謎	5800円	(ACT)

1989

2		マッド ギア		(RAC)
3		ストライダー飛竜	CPS 第3弾	(ACT)
3		ドカベン		(SPT)
4		天地を喰らう	CPS 第4弾	(ACT)
5	FC	天地を喰らう	5900円	(RPG)
6		ウィロー	CPS 第5弾	(ACT)
7	FC	ウィロー	5900円	(RPG)
8		ドカベン2		(SPT)
8		エリア88	CPS 第6弾	(SHT)
9	FC	マルサの女	5900円	(AVG)
10		カプコンベースボール		(SPT)
11		アドベンチャークイズ カプコンワールド		(QIZ)
12		ファイナルファイト	CPS 第7弾	(ACT)
12	FC	スウィートホーム	6500円	(RPG)

ジャンル

SHT:シューティング
ACT:アクション
ACS:アクションシューティング
MAG:麻雀
RAC:レーシング
SPT:スポーツ
AVG:アドベンチャー
RPG:ロールプレイング
QIZ:クイズ
SLG:シミュレーション
PZG:パズル

FC:ファミリーコンピュータ
FD:ファミコンディスクシステム
SF:スーパーファミコン
GB:ゲームボーイ

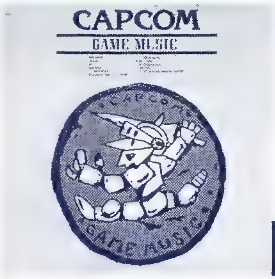
数多いゲームミュージック、ゲームビデオの中でも、そのクオリティの高さで有名なのがカプコン作品だ。ここではアーケード版を中心に、現在では入手不可能な作品まで集めてみた。しかしカプコンファンを名のるなら、AV関係のアイテムはすべて揃えておきたいところだ。では、しっくり堪能してくれ!

CAPCOM'S GAME CD COLLECTION

CD編

CAPCOM GAME MUSIC

アルファレコード／G.M.Oレーベル



LP:
ALR-22905
¥2070(税込み)
CT:
ALC-22905
¥2070(税込み)
CD:
28XA-94
¥2627(税込み)

1986年
9月25日発売

①魔界村②ソンソン③1942④ひげ丸
⑤闘いの挽歌⑥魔界村(アレンジ)⑦戦場の狼
⑧ガン・スモーク⑨エグゼドエグゼス
⑩セクションZ⑪戦場の狼(アレンジ)
(各SE入り)

CAPCOM GAME MUSIC VOL.2

アルファレコード／G.M.Oレーベル



LP:
ALR-22923
¥2070(税込み)
CT:
ALC-22923
¥2070(税込み)
CD:
28XA-203
¥2627(税込み)

1988年
3月25日発売

①ストリートファイター
②トップシークレット
③ロックマン(アレンジ)
④ラッシュ&クラッシュ
⑤サイドアーム
(収録時間45分54秒　各SE入り)

CAPCOM GAME MUSIC VOL.3

アルファレコード／G.M.Oレーベル



LP:
ALR-22924
¥2070(税込み)
CT:
ALC-22924
¥2070(税込み)
CD:
28XA-204
¥2627(税込み)

1988年
4月25日発売

①虎への道
②1943
③魔界島(アレンジ)
④ブラックドラゴン
(収録時間43分02秒)

■カプコンゲームミュージックVOL.1～3

1984年から'87年までの作品が収められているカプコン初期のVGM集。バルガス、アレスなどが入っていないのは残念だが、古きカプコンVGMにひたれるシリーズ3部作。

■大魔界村、ストライダー飛竜、エリア88

実はロストワールドがしっかり入っているG.S.M.1。出荷ver.では聴けない本当の飛竜が収録されたG.S.M.2。1500円と破格なエリア8など、'88～'89年ごろのCPSパワー爆発。

大魔界村 ―G.S.M. CAPCOM 1― アルフ ライラ ワ ライラ

ポニーキャニオン／サイトロンレーベル



CD:
D28B0011
¥2627(税込み)
CT:
25P50011
¥2359(税込み)

1989年
1月21日発売

①Accum.Oraison(緑の摩天楼),Ange.le.mort(死角の天使たち)〈大魔界村・アレンジ〉
②ロックマン2(アレンジ)③～㉒ロストワールド㉓～㉚1943改㉛～㊸大魔界村
(収録時間67分54秒)

ストライダー飛竜 ―G.S.M. CAPCOM 2― アルフ ライラ ワ ライラ

ポニーキャニオン／サイトロンレーベル



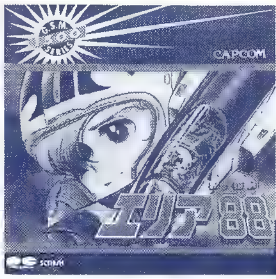
CD:
D25B1001
¥2627(税込み)
CT:
22P60049
¥2359(税込み)

1989年
5月21日発売

①Snow in Savanna〈ストライダー飛竜・アレンジ〉
②～⑦ストライダー飛竜
⑧ペテルブルクの7月〈ストライダー飛竜・アレンジ〉
⑨～⑭天地を喰らう(収録時間55分13秒)

エリア88／アルフ ライラ ワ ライラ

ポニーキャニオン／サイトロンレーベル



CD:
PCCB-00018
¥1500(税込み)

1990年
1月21日発売

①ロンリーエトランゼ〈エリア88・アレンジ〉
②～㉑エリア88
(収録時間39分43秒)

カプコンゲームCD、ビデオ大全集!!

〜アーケード版〜

FINAL FIGHT ── G.S.M. CAPCOM 3 ──
アルフ ライラ ワ ライラ

ポニーキャニオン／サイトロンレーベル



CD:
PCCB-00030
¥3500(税込み)
CT:
PCTB-00008
¥3500(税込み)

1990年
5月21日発売

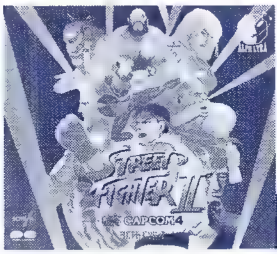
DISC 1 ①月の摩天楼〈ファイナルファイト・アレンジ〉②ラヴァーン〈1941・アレンジ〉③バトルフィールドウォッシング〈戦場の狼II・アレンジ〉④カプコン組曲(!?)〈カプコンワールド／ハテナ?の大冒険・アレンジ〉⑤〜⑫ファイナルファイト⑬〜⑳戦場の狼II DISC 2 ①〜⑧1941⑨〜⑬カプコンワールド⑭〜㉑ハテナ?の大冒険(収録時間DISC 1：65分33秒、DISC 2：71分08秒)

■ファイナルファイト

カプコン初の2枚組。ファイナルをはじめ、1941、戦場の狼II、カプコンワールド＆ハテナ?などバラエティに富んでいる。それぞれアレンジも収められて、「買い」の一作。

STREET FIGHTER II ── G.S.M. CAPCOM 4 ──
ALFH LYRA

ポニーキャニオン／サイトロンレーベル



CD:
PCCB-00056
¥3500(税込み)

1991年
3月21日発売

DISC 1 ①春雷〈ストリートファイターII・アレンジ〉②ザ・ストラトスフェアー・フライト〈U.S.ネイビー・アレンジ〉③ア・トリック・オブ・ザ・ペイル〈マジックソード・アレンジ〉④ルーズ・イン・トワイライト〈ファイナルファイト・アレンジ〉⑤〜⑭U.S.ネイビー⑮〜⑳マジックソード㉑〜㉓ストリートファイターII(SEコレクション) DISC 2 ①〜⑩ストリートファイターII ⑪〜⑳チキチキボーイズ(収録時間 DISC 1：75分11秒、DISC 2：75分03秒)

STREET FIGHTER II Image Album
── G.S.M. CAPCOM ── ALFH LYRA

ポニーキャニオン／サイトロンレーベル



CD:
PCCB-00075
¥2500(税込み)

1991年
11月21日発売

①テーマ・オブ・ワールド・ウォーリアーズ(タイトル・デモ)②ゴー・フライング・トルース・ジ・エアー(リュウ)③メディテーションズ・オブ・ヨギ(ダルシム)④ソリッド・アンド・タフ(ザンギエフ)⑤パワー・オブ・フォー(四天王メドレー)⑥ヒー・イズ・ア・ジャパニーズ"Sumo"レスラー(E.本田)⑦ア・バイオレント・エモーション(ガイル)⑧トゥ・ユア・ハート・ウィズ・パッション(春麗)⑨ザ・ネイキッド・マン(ブランカ)⑩ファイト・イット・アウト(ケン)〈全曲ストリートファイターII・アレンジ〉(収録時間43分35秒)

■ストリートファイターII、Image Album

天下のストIIである。G.S.M.4 は、アレンジ＆オリジナルでU.S.ネイビー、マジックソード、チキチキボーイズも盛り込んで2枚組第2弾。そしてアレンジオンリーのイメージアルバム。ライブにおいても、ノリノリのナンバーなので、買っていない人はぜひとも購入しておきたい必須アイテムだ。G.S.M.4 のSE集もけっこう楽しめるぞ。

■キャプテンコマンドー

アレンジバージョンでヴォーカル入りに初挑戦。最初に各ゲームのアレンジバージョン、そしてオリジナル収録の2枚組という形もすっかり板についた感じがするぞ。

CAPTAIN COMMANDO - G.S.M. CAPCOM 5 -
ALFH LYRA

ポニーキャニオン／サイトロンレーベル



CD:
PCCB-00083
¥3500(税込み)

1992年
3月21日発売

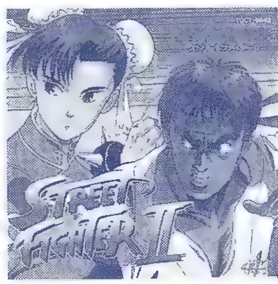
DISC 1 ①CRIME JUNGLE〈キャプテンコマンドー・アレンジ〉②Overture Legend of Dragon〈ザ キング オブ ドラゴンズ・アレンジ〉③No way except pushing〈W3"ドンプル"・アレンジ〉④The Miraculous Forest〈W3"ルースターズ"・アレンジ〉⑤HOLD THE CLOUD〈W3"チャリオット"・アレンジ〉⑥Get A Flash StopperII〈ロックマン4・アレンジ〉⑦〜⑲キャプテンコマンドー DISC 2 ①〜⑰ザ キング オブ ドラゴンズ⑱〜㉖ルースターズ(W3)㉗〜㊱チャリオット(W3)㊲〜㊺ドンプル(W3)(収録時間DISC 1：58分、DISC 2：61分)

■ストリートファイターII 春麗飛翔伝説

ついに出たストIIドラマCD。VGMのワクを飛び込え、人気声優をむかえてのドラマ編だ。一応スーファミ版らしいが（攻略など）やはり業務用あってのもの、ということで…。

ストリートファイターII 春麗飛翔伝説

東芝EMI／TMファクトリー



CD:
TOCT-6542
¥3000(税込み)

1992年
7月15日発売

①JUMPIN'(春麗のテーマ)②ACT1「春麗の悪夢」③ACT2「出動」④春麗のテーマ⑤リュウのテーマ⑥ACT3「バルログ強襲」⑦ACT4「ロサンゼルス国際空港」⑧バルログのテーマ⑨ベガのテーマ⑩ACT5「ハンバーガーショップにて」⑪ACT6「コロサス・ストリート」⑫LONESOME SOLDIER(リュウのテーマ)⑬付録・春麗が教える「ストリートファイターII」(SFC版)の攻略法!(収録時間73分00) ★ACT1〜6：ドラマ編 キャスト：春麗〜冬馬由美 リュウ／島田敏 ベガ／銀河万丈 バルログ／速水奨 春麗の父／中尾隆聖 崑崙／草尾毅 李妖狗／千葉繁

VIDEO編



ストリートファイター

ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
VHS:V35×1653
¥3378(税込み)
●内　容
ストリートファイター
コンピュータ戦全試合、
対戦試合など
(収録時間20分)

1988年6月21日発売



魔界村

ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
VHS:V35×1654
¥3378(税込み)
●内　容
魔界村
3周目通しプレイ、珍プレイなど
(収録時間20分)

1988年5月21日発売

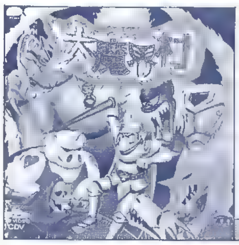


TVゲームの歴史 カプコン編①

ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
VHS:PCVP-10574
¥3800(税込み)
●内　容
バルガス、ソンソン、1942、ひげ丸、エグゼドエグゼス、魔界村、セクションZ、戦場の狼、ガンスモーク　各ゲーム紹介
(収録時間30分)

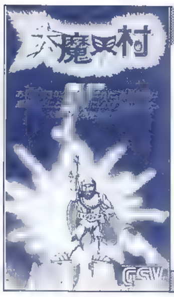
1991年6月21日発売

大魔界村



ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
CDV:E20H 1005
¥1890(税込み)
●内　容
大魔界村
VGMと名場面など
(収録時間　音楽20分、映像5分)

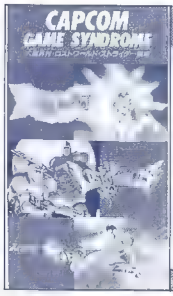
1988年11月21日発売



大魔界村

ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
VHS:V38×1863
¥3667(税込み)
●内　容
大魔界村
2周目通しプレイ、名場面集など
(収録時間20分)

1989年3月21日発売



カプコン　ゲーム　シンドローム

ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
VHS:V98×1854
¥9476(税込み)
●内　容
大魔界村2周目通しプレイ
ロストワールド全面通しプレイ(1P)
ストライダー飛竜全面通しプレイ
(収録時間90分)

1989年3月21日発売

■ストリートファイター、魔界村

今やなつかしいストリートファイター。コンピュータ戦および、リュウVSケン対戦も見られるぞ。魔界村は見ばえのする3周目を収録している。一見の価値あり。

■大魔界村(ビデオ、CDV)

見ている者もその世界に引きずり込む魅力いっぱいの大魔界村。現在入手不可能だが、CDVのナレーションは抱復絶倒。ビデオ版の2周目プレイも素晴らしい。

■カプコン　ゲーム　シンドローム

3種類のゲームが入ったおいしい一本。特筆すべきは飛竜のプレイだろう。すべての動きが大道芸的で芸術といえる。発売ver.では聴けないVGMは必聴。

■TVゲームの歴史　カプコン編①〜②

メーカー別シリーズの第3弾として発売されたのがカプコン編である。'84年〜'87年のすべての作品を少しずつだが収録している。OLDゲームの映像資料として非常に貴重なものであることはたしかだ。ぜひともカプコン編③を出してほしい。

■ストリートファイターII

ストIIビデオで一番最初に発売された作品。リュウによる1コインクリアをはじめ、1ラウンドずつではあるが全組み合わせを収録している。見ばえよりも、より完璧な攻略として投げハメが多用されているが、攻略ビデオとしての完成度は十分にある。

■ファイナルファイト、ストII〜場外乱闘編〜、ストIIダッシュ〜究極奥技編〜

この3本ともゲーメスト編集部によるプレイだ。特にファイナルファイトは、ゲーメストビデオということで新声社で1から制作してしまった気合の1本。ストII、ダッシュともに対戦、コンピュータ攻略を収録。ダッシュ編では連続技など見どころいっぱい。

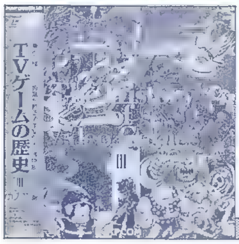


TVゲームの歴史 カプコン編②

ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
VHS:PCVP-10611
¥3800(税込み)
●内容／アレスの翼、闘いの挽歌、1943、ブラックドラゴン、必殺無頼拳、サイドアーム、ラッシュ&クラッシュ、虎への道、トップシークレット、ストリートファイター
各ゲーム紹介(収録時間30分)

1991年8月21日発売

TVゲームの歴史 カプコン編



ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
LD:PCLP-00207
¥4900(税込み)
●内　容
ビデオ「TVゲームの歴史①」と「同②」
(収録時間58分)

1991年9月21日発売



ストリートファイターII

ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
VHS:PCVP-10589
¥5800(税込み)
●内　容
ストリートファイターII
リュウ全面通しプレイ、
全キャラコンピュータ対戦など
(収録時間60分)

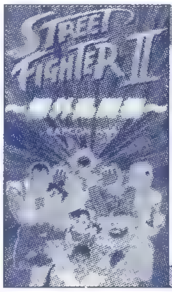
1991年7月21日発売



ファイナルファイト

ゲーメストビデオ
VHS:GV-001
¥7800(税込み)
●内　容
ファイナルファイト
ハガーでの全面
ノーミス通しプレイ
大道芸、珍場面など
(収録時間60分)

1991年7月12日発売



ストリートファイターII 〜場外乱闘編〜

ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
VHS:PCVP-10718
¥6800(税込み)
●内　容
ストリートファイターII
キャラ紹介、対コンピュータ戦、対戦、各場面など
(収録時間60分)

1991年12月21日発売



ストリートファイターII ダッシュ〜究極奥技編〜

ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
VHS:PCVP-10960
¥4900(税込み)
●内　容
ストリートファイターIIダッシュ
連続技集、対コンピュータ戦、
同キャラ対戦、
対戦トーナメントなど
(収録時間60分)

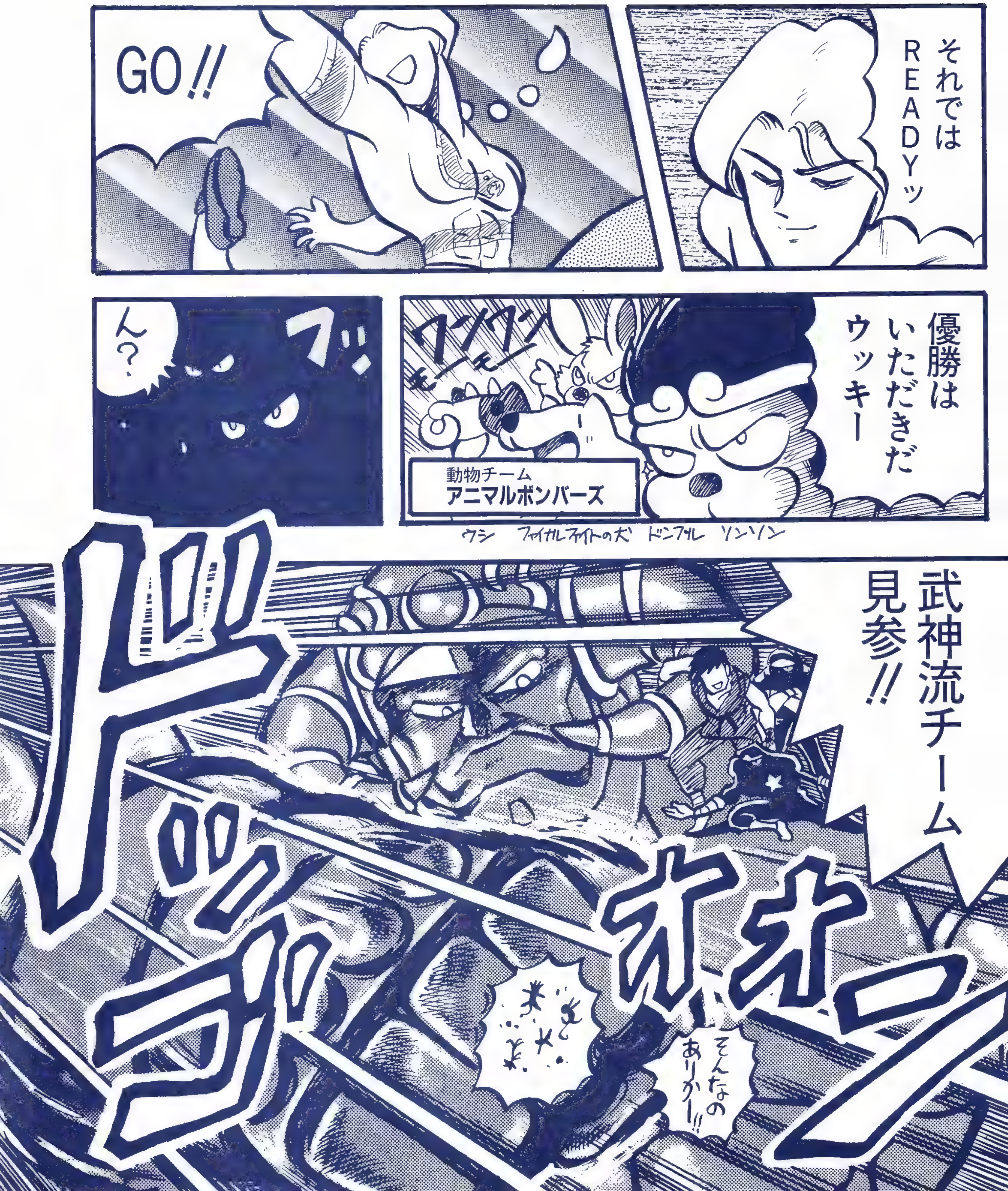
1992年9月18日発売

史上最強のドリーム・バトルロイヤル!!はじまり、はじまりィ!!





作者から◆古葉美一（こばびいち）◆どうも古葉です。今回はページが足りなくて縮めるのが大変でしたが、いいわけっぽくなるのでやめときましょう。あっスペースが。


それでは
READYッ
GO!!
優勝は
いただきだ
ウッキー
ワンワン
モーモー
動物チーム
アニマルボンバーズ
ウシ　ファイナルファイトの犬　ドンフル　ソンソン
ん?
ブッ
武神流チーム
見参!!
ドッゴオオーン
そんなの
ありかー!!



おーーっと
動物チーム
いきなり全滅
まあしょせんは
けものって
ところでしょうか
武神流は
無敵で
ござるよ
メガ
クラーーッシュ
メカチーム
絶対合体団
ドカン
ザザ
武神流チーム
全滅!!
ウラーーッ
ビューリホ
胸板クラーッシュ
キャーー
ぐわあ
ドドドドドドド
正義の
軍人さん
登場!!
軍人チーム
戦え!軍人さん
ありがとう
軍人さん!


試合終了
ピーッ
CAPC
さてここまで残ったチームは
何もしてなかったような気がするがミラクルヒーローズ
初登場のような気がするが大ボスチーム
おやくそくカプコンギャルズ!!
そして決勝の種目は
野球拳だーーっ



第2部 カプコン野球拳（ベースボール）
るる――
る――
ミラクルヒーローズ全滅――
ははははは
ははははは
ザワザワ…
ははははは
さあいよいよ決勝ォ――
開始
先鋒
グランドマスター
VS
プリンセスプリンプリン
よよいのよい!!


ワァーアーアーアーアーア
グランドマスターWIN!!
こら――――っ
でごまかした
次鋒 ベガ VS シルフィー
あ…あなたってとってもHなのね
せからしか
ドドド
わーん
副将 剣王 VS ミシェル・ハート
じゃあ
まず羽を1枚……
ギリギリ
わーすみません!!

大魔界村


大将戦
天帝バイオス
VS春麗!!
いっきに3ポイント
バイオス
ストレート勝ち
バイオス
アア
ワアアアァ
バイオス
バイオス
仕方ない
わね…
ド…
こりゃウハウハー
おーーっ
本邦初公開
春麗のオーーーっ
ハアハア
ハーイ!
ボク
モビちゃん
ズ
ドドドド
なにが
ハーイだ
この野郎!!
かくれキャラの
分際でーっ
ドカッバキ
ドドドド
ちゃん
ちゃん!
← ヤシチ

END

プレイヤー大放言&イラスト大会

いつも心にメガクラッシュ

■さてさて、それでは全国ゲーマー書きおろしの投稿ハガキの数々をご紹介といきましょうか。超マニア発言から美麗イラストまで、プレイヤーのさまざまな思いでつづられるカプコンゲーム8年の歴史!! な・の・だ。



(福岡県 武術師さすけさん)
★考えだすと、あとからあとから……。

カプコン初期のサウンドの人は、スタートとゲームオーバーの曲をとてもこだわって作ったそうです。魔界村のスタート音、戦場の狼やガンスモークのゲームオーバー音などを聴くと「なるほど!」と思いますね。

しかし!!1942のスタート音、「♬ターンタカタターンタン ターンタンタンターン」がカプコンGM1に入ってないのはどういうこと?入れ忘れたんとちがう?

(大分県 ターザン鈴木君)

デモで、サンゾーがさらわれても無視して歩いていくソンソンとトントン。おまえらサンゾーのなんなんだ?

(奈良県 アトラスのじい君)

なにをかくそう私はロストワールドを目にして「あ、この回るスイッチがCPシステムかー」と信じこみ、CP第2弾は大魔界村ときいて「おうッ360度フリーショットか?すげー!」などとアホなことを考えた男です。

(佐賀県 たきがわりつか君)

富沢順氏の「コマンダーゼロ」(ジャンプスーパーコミック全2巻)にはキャプテンコマンドーに出てくるようなキャラがいろいろ出現するぞ。強力なパワーグローブをつけた主人公、剣が得意な仲間、冷凍攻撃や電撃攻撃をしてくる改造犯罪者、生体改造が好きな科学者などだ。敵の犯罪計画も、「虐殺計画(ジェノサイドプロジェクト)」となっているのだ。

読むと100倍得する?
カプコンゲームの謎

次の条件にあてはまるゲーム名を述べよ。

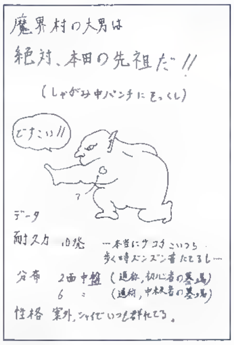
①続編である。
②1対1の格闘ゲームで、多彩な技を駆使して勝ち進んでいく。前作と違って、投げ技もある。
③ダッシュもある。
④8人のキャラクターから好きなキャラが選べ、ほかにも4人の強敵がいて、全部倒せばエンディングとなる。

答え…デスブレイド。え?ダッシュ?レバーを同じ方向に2回入れれば…あっ石を投げないで…。

(神奈川県 さすらいのデコゲーマーN・KABUKI君)
★ストII増刊でも同じようなネタがあった気が…。



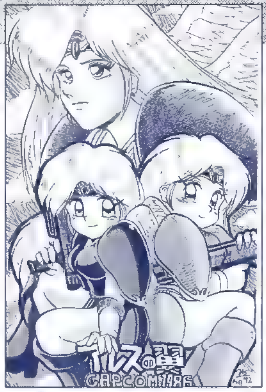
(神奈川県 せみずくんのファン・じぐらっと君)★プハーというポーズが流行ったな。



(奈良県 アトラスのじい君)
★顔に当たってんのにつっこんでくる奴!!



(群馬県　外依線多すぎ!!ゆきひこ君)★今回、メカものイラストはこれ一枚だけだった。



(大阪府　MINO君)★ほとんどゲーセンで見なかった…。2Pは野郎なんだけどね。



(愛知県　ですみら君)★しぶすぎるー。古きカプコンの伝統、孤独なヒーローのひとり。



(熊本県　崇狼牙君)★全部名前がいえたらすごい!!ちなみに剣王はアキレスであった。



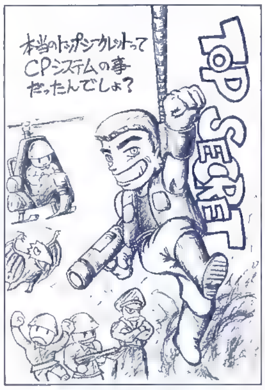
(東京都　渋谷忠勝君)★手にしている矢印はひょっとしてヤリ…なのか…?



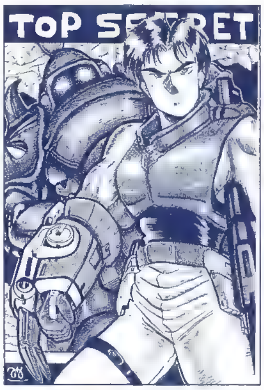
(神奈川県　時丘君)★ドラゴンナイト、顔岩、じじいとキャラがいい味出しすぎ!!



(大阪府　カプコンファン歴8年　茉森晶君)★続編がスト飛だって知ってた?



(静岡県　山下容男君)★じゃあ、主人公は某社の密偵なのか?(危険すぎる)



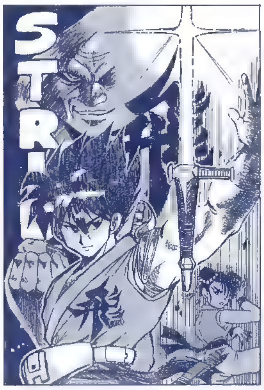
(大阪府　MINO君)★FC版では、戦場の狼のスーパージョーが登場して感涙モノ!!



(大阪府　茉森晶君)★実際にはこんなにかわいげあるヤツじゃありません。超むかつく。



(埼玉県　蜃気楼なかぢさん)★今、神の名が変わる!!



(岐阜県　なかぢ様へ・藤井あおさん)★危険なのは、剣ではなく奴自身か…。



(東京都　ほにょへい新巻君)★買い出しの帰りか、それとも出前してくれてるのか?



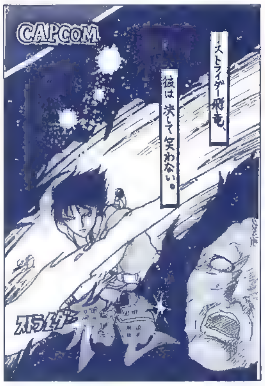
(宮城県　鞭蛇眼"Two.P"佐藤君)★どっかで見た顔だと思ったら、やはり!?



(大阪府　暁麗!君)★あまりにも珍しかったカプコン女性キャラ……。



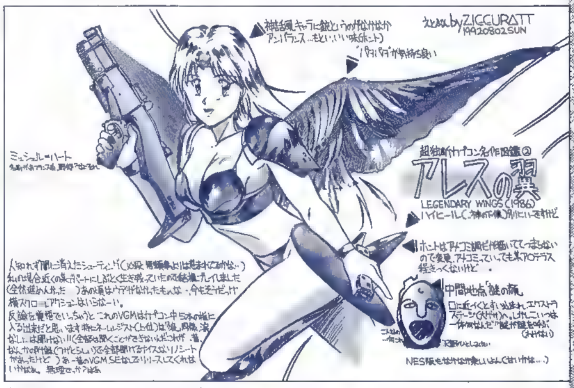
(北海道　大亜門君)★2ではバカに(失礼)ミガキがかかったよ──な…。



(津市　コサックダンスさん)★奴のふるう刃は、怒りか、涙か、それとも……。



(神奈川県　瀬水義春君)★思えば、春麗への布石だったのね…。



(神奈川県　じぐらっと君)★口を開けた巨顔がマヌケすぎるう。なに考えてたのやら…。

カプコンゲームを私が語る

1942（84年）亜也虎に首ったけ

☆カプコンといえば、やはり1942でしょう。あのホイッスルのようなBGM。でも、復活時の「てーててーれーてーれーれーれー」という曲はとてつもなくいやでした。しかも当時小学生だった私には、ニューゲーム100円というのは痛い出費でした。そんな私でも、亜也虎を見た衝撃はすごいものがありました。

「でかいッ！」

しかも、宙返りがすでにないというのに（当時としては）、ソーゼツな弾の量。今でもデパートの屋上などで、ディグダグやムーンクレスタに囲まれた1942を見ると、たとえ100円でもやってしまいます。やったことない人も、ぜひAC版をプレーイせよ!!（台がないぞ）

（佐賀県　たきがわりつか君）

戦場の狼（85年）GO-スーパージョー

☆カプコンゲームをはじめて見たのは「戦場の狼」だった。見とれてしまうくらい感動した。グラフィックの美しさに、音楽も印象に残り、とても好きだ。もう毎日やりに行った。まだ子供でお金がなかったので、よく人のプレイを見たり、



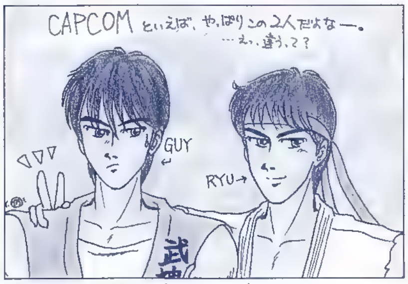
（埼玉県　渋谷典友君）★しかし、自分でプレイしてると背景見るヒマがないという。



（広島県　呼我たかひろさん）★もうオカマはやめて…（差別なのか?）。



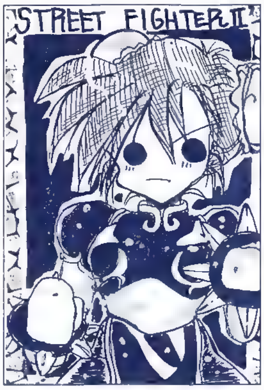
（千葉県　神火りるさん）★アナーキー集団、今ではなにをしてるのやら…。



（岡山県　佐藤仍さん）★んー日本男児でござる（こんな日本男児いねーよ）。



（兵庫県　光圀君）★けっきょくFC版はボツったのね…カラオケがしたかった…（涙）。



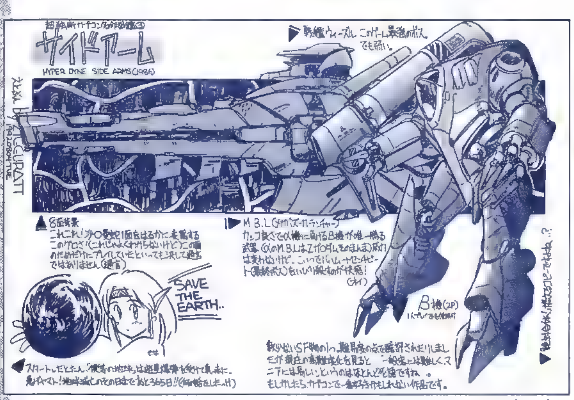
（和歌山県　梅麗露さん）
★アソビじゃないの。



（東京都　吉崎観音君）★超にして然、無為にして顕。



（山形県　笑面龍君）★命のほかは、すでにみな捨てた――。



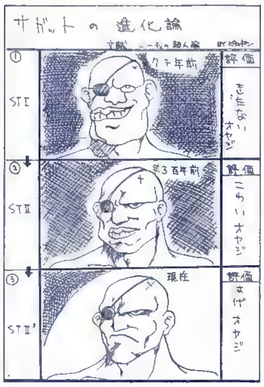
（神奈川県　じぐらっと君）★ウィーズルよりラスボスのヘビのほうが強かったのでは?



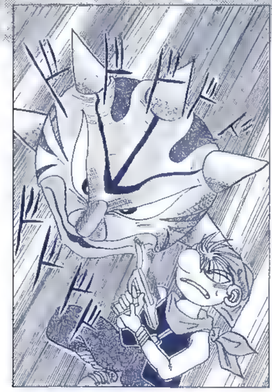
（千葉県　上山徹郎君）★国際相互理解への遠き道のり…。



（愛知県　杉やん）
★獣なのは、おたがいさまだろう…。



（東京都　ピロポン君）
★よーやく人になれたという。



(山口県　QQQ君)
★や、やっぱ１人ではキビしい…。



(東京都　AYAさん)★かつてこれほどまでにべっぴんさんな敵ボスがいただろーか!?



(東京都　ピロポン君)
★おおっなんかすごいいい音したぞいま!!



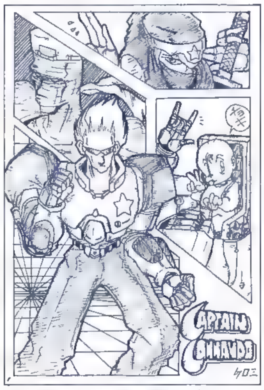
(神奈川県　硬派Tinhat君)
★この程度の傷ですむのか…？



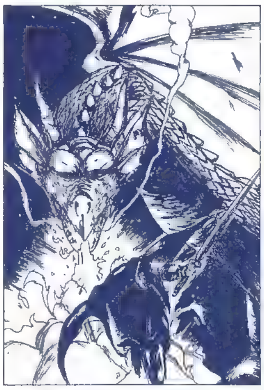
(神奈川県　SFハイスプリッター君)★な…なんだこりゃ。



(兵庫県　青竜●月刀君)
★終わった……。



(埼玉県　ロイヤル三世君)
★日本語でいうと「突撃隊長」？



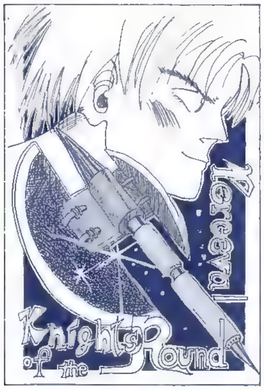
(大阪府　暁朧!君)★キンドラでもブラドラでもマジクソでも可…だって。



(栃木県　PINEAPPLE君)
★早くもほとんど見かけんなー、このゲーム。



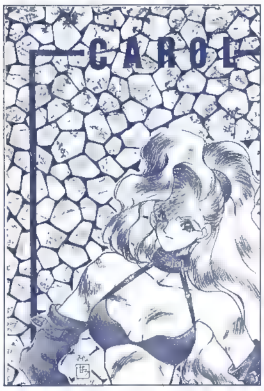
(神奈川県　菊地正安君)
★ま、英雄っていうより乱暴者だな。



(山口県　QQQ君)
★オレはハゲなんかじゃねー!!



(埼玉県　Q極Sing♪君)
★カプコンの竜は凶悪でよろしい…。



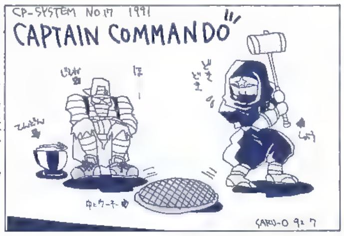
(千葉県　甘味屋ろお子さん)
★お願い、基板にさわらないで…。



(大阪府　成吉思汗さん)
★耳がウルトラセブンしてます。



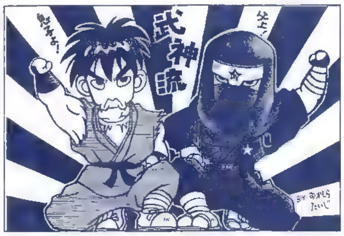
(東京都　渡辺広海さん)
★ううっこの人はいったい…。



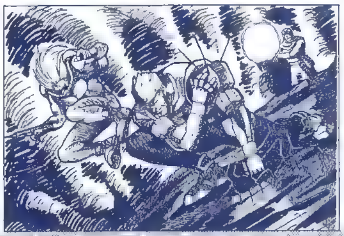
(埼玉県　サル夫チーフさん)
★こいつかたづけてからメシにしよー。



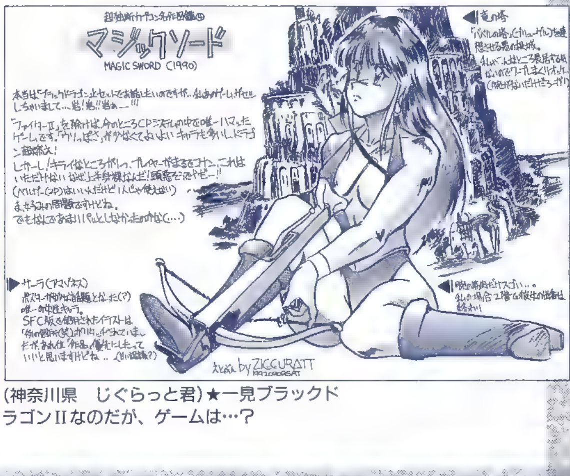
(山口県　踊屋君)
★２つの黒い穴があからさまにあやしい!!



(宮城県　尾頭胎児さん)★そーいう関係だったのか!?（八八は誰なのよ）



(東京都　恒点観測員340号君)
★この、痛み、とめどない、怒り…。



(神奈川県　じぐらっと君)★一見ブラックドラゴンIIなのだが、ゲームは…？

ここに41円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1—15—15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部
1991 ALL CAPCOM 係

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）
ご住所　〒□□□-□□　電話（　　　　）	
①小学（　）年　②中学（　）年 ③高校（　）年　④大学（　）年 ⑤社会人　⑥その他（　　　）	
希望する賞品の番号	

書店（帖合）印
部数　　　　冊

ゲーメスト

No.38　No.39　No.40　No.42　No.44　No.46　No.47　No.48　No.49　No.50　No.51　No.52　No.53
No.54　No.55　No.56　No.57　No.59　No.60　No.61　No.64　No.65　No.66　No.67　No.69　No.73
No.75　No.76　No.77　No.78　No.79　No.80

●お求めの号に○印を

お名前	
お電話	

新　声　社

雑誌03659

キリトリ線

■ 1991 ALL CAPCOM ■

大大プレゼント&アンケート

●154ページのプレゼントの応募用紙です。アンケートに答えてくれた方の中から抽選で500名の方にご希望の賞品をさし上げます。プレゼントの希望商品番号は表側に忘れずに記入してください。

Ⓐよかったコーナーに○を付けてください。
①カプコンゲームストリート　②社長インタビュー　③開発者インタビュー　④アルフライラ　⑤キャッチアップ　⑥座談会　⑦ゲーム攻略　⑧カプコニアン博物館　⑨カプコンゲームまんが　⑩いつも心にメガクラッシュ　⑪キャラクター大特集　⑫アートギャラリー　⑬エンディング集　⑭大大プレゼント　⑮ポニーキャニオン広告　⑯読者サービス部広告　⑰カプコン広告　⑱付録ポスター

Ⓑこのようなメーカー特集増刊号でとり上げてほしいゲームメーカーはありますか？

Ⓒ増刊号でやってほしい企画があればご自由にお書きください。

Ⓓ月刊ゲーメスト増刊はどれを持っていますか？
①ギャルズアイランド　②ザ・ベストゲーム　③ストリートファイターII　④ストリートファイターIIダッシュ　⑤ゲーメストアイランド黙示録

Ⓔ月刊ゲーメストはいつからお読みですか？
①　　年　月号No.　から読んでいる。
②読んでいない。③存在を知らない。

Ⓕこの本の感想をお願いします。

どうもありがとうございました。

デモだけ見たり（笑）していた。カプコンクラブにも、あのとき入会しておけばと後悔することがしばしばある。その後、続編もあったが、やっぱりはじめのやつが今でも好きだなー。IIIも出してくれよ!!
（兵庫県　鬼利鎌君）

魔界村（85年）パンツ一丁の騎士なんて

☆やはりカプコンといえばコレではないでしょうか。独特のちとつやっぽい敵キャラ、素敵なBGM、さらに素人には爆裂な難度（当時）＆レッドアリーマー。はじめて倒したときはウレシかった。オモシロイしかけもたくさんあったし、それだけ内容がミツなカンジ。難度がどーであれ、よいゲームには人が集まる。ワタシはガンバッたあげく、2面ボスの一角獣×2でTIME UP!!…あまりの悲しみにそれっきり。あうあう。でも今やっても面白いと思うっす。…だが、大魔界村の次は巨大魔界村と思ったのは私だけ？
（高知県　藤本将景君）

闘いの挽歌（86年）空飛ぶハートは永遠です

☆私のカプコンNo.1ゲームはやはり「闘いの挽歌」です。主人公リュウの死闘を見事に表現したあのゲームは、私にはじめて〝男のロマン〟を教えてくれたゲームでもあります。ところで、挽歌、ストリートファイター、必殺無頼拳とすべて主人公がリュウなのはなぜですか？
（東京都　竹中博史君）

トップシークレット（87年）ひげ軍曹にタジタジ

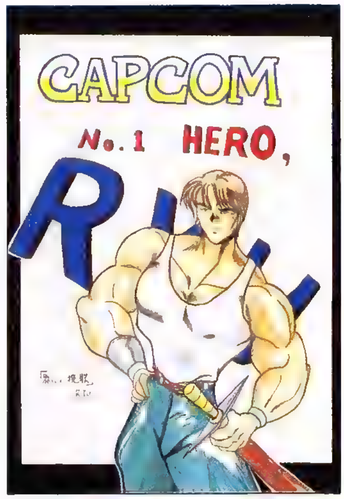
☆その昔、私はカプコンゲームが嫌いであった。だってムズすぎて、光の速さで散財してしまうからである。それになんか暗くて陰気で不気味な感じで、特に駄菓子屋のボロっちい筐体に入っていた魔界村なんか、プレイしただけで呪われそーな気がした。マジで。これほどまでに真夏の青空が似合わぬメーカーが許されるのだろーか。最近はちょっと明るいけど。月日は流れいつからかこのダークさがたまらぬようになっちゃって、ブラックドラゴンなんてこりゃもうやるしかって感じでしたが。でまァ、私のイチオシはやはりトップシークレット！くぅ〜っこれしか!!マジにワンダホなゲームシステムで、かつ斬新。今でも十分通用するであろうから新システムでリメイクしてくださいカプコンさん!!それになんといってもBGMがいいのだ!!未体験のピーポーはFC版で涙するとよかろう。GBもあるでよ。
（福岡県　ワイド健康君）

サイドアーム（86年）絶対合体!!してますか〜

☆私がはじめてゲーセンでやったゲームであり、カプコンというゲームメーカーを知ったきっかけでもありました。特にあの合体シーンが最高に好きで、ロボット（ガンダム）ファンの私としては人の何倍もの感激を与えられました。
（福島県　前田昭君）



（大阪府　暁朧!!君）★うおー、自衛官募集のポスターかと思った（おい）。



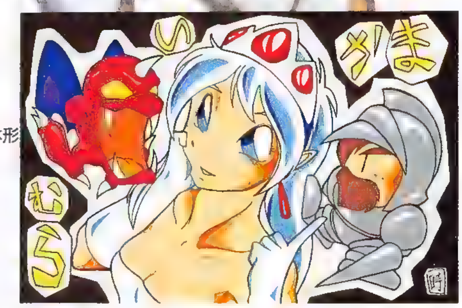
（東京都　竹中博史君）★し、しぶすぎるぜ!!



（神奈川県　Mr. Mt君）★続編希望の声が出ないフシギなゲームだ!!



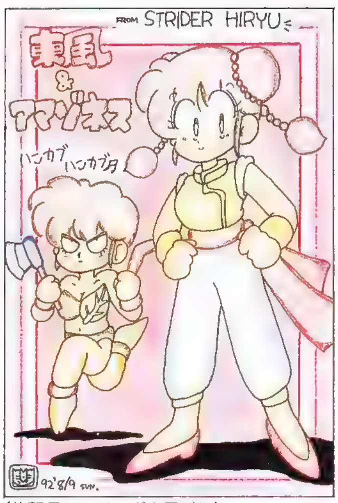
（埼玉県　ACE君）★ハチにさされて死ぬなんて悲しすぎる。



（神奈川県　時丘君）★この体形はむしろ大魔界村では？



（埼玉県　蜃気楼なかぢさん）★それは近いようで遠い、未来の記憶。



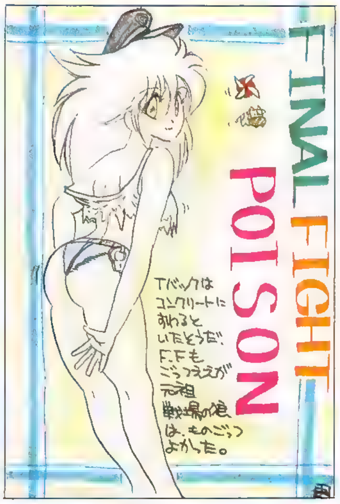
（佐賀県　アメンボウ星叫君）★アマゾネスのはっぱ…。



（埼玉県　ACE君）★これだ!!



（広島県　呼我たかひろさん）
★ん？「神風」？ニセモノか？



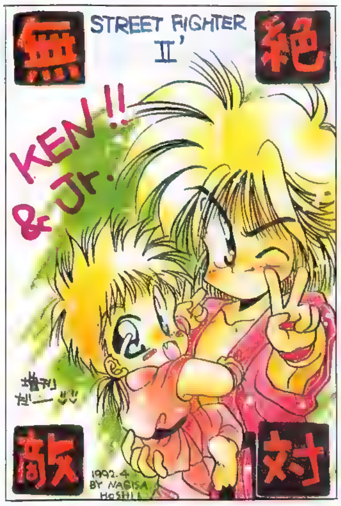
（大阪府　F．H．H．君）
★ああ、どく。



（東京都　W．G君）★ハガキの表の「バース」のねーちゃんが気に入りました（笑）。



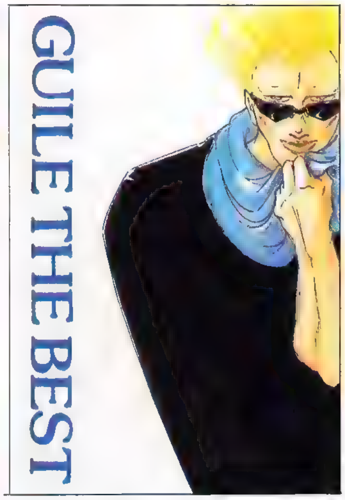
（千葉県　劉的鷹さん）★「私的理由です」「公的制裁である」「つきあいでござる」



（愛知県　星渚さん）
★愛妻愛子ファイターだ！



（三重県　Dr.DDT!君）
★龍を、見たか。



（神奈川県　高瀬久美さん）★殴るたびに心は乾き、体はさらに燃える。



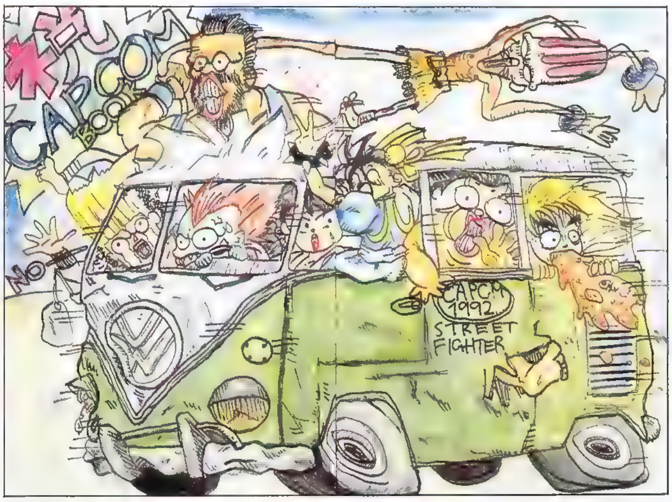
（東京都　オカムラ赤痢さん）★けっきょく、奴の賞品がいちばんでかかったな。



（秋田県　BLACK安版男君）
★なぜねーちゃんは水着だったのか？



（茨城県　冬部李穏君）
★なんて呼ばれてるのに気付かないとは…。



（愛知県　ボケ丸君）
★暴走トラックNever Stop!!

ストリートファイター（87年）お礼にケリをあげましょう

☆1987年秋、たまにしか行かない熊本市内のゲーセンに行くと、入り口付近ですごい数の人が、ひとつのゲームを見ていた。画面では今まで見たこともないほどデカいキャラクターが1対1で闘っていて、プレイヤーが、コンパネについたでかいゴムのボタンをバンバンたたいている。大きな筐体には「ストリートファイター」と書かれていた。

あまりに難しそうなのと、並んでいる人が多いので、1、2カ月は見ているだけだったが、波動拳なる必殺技を出す人間が現れるころから、僕もプレイしはじめた。当然最初はしゃがみパンチやキック連打だけだったのだが、なんとか波動拳や竜巻旋風脚も出せるようになり、どうにか5カ国目、タイまで行けるようになった。ゲーム中最強とうわさされるアドン、最初はなにもできずやられていたが、そのうちスタート直後の竜巻がきまりやすいなどの弱点を見つけ、ついにサガットとの対決。楽勝だろうと思っていたら…強い!!波動拳も竜巻もまったくきまらない!!

3年かかってやっとサガットを1コインで倒したときは、本当に感動した。今でもクリアするたび、汗びっしょりになった体に鳥はだがたつ。「ユーアナウ・ザ・ストロンゲスト　ストリートファイターインザワールド」…この声を聞くたびに、俺はやった!!という気持ちになる。そのすぐあとに静かな曲にのってはじまるエンディング。僕のまわりの人間はあまりいい曲じゃないというが、僕は数あるゲームの曲の中で一番感動する。これは実際にクリアした人間じゃないと絶対にわからないことだろう。

（熊本県　内藤勇君）

F-1ドリーム（88年）でっかいハタを持ってるか

☆「いい」

いいのである。古く（といっても86年ぐらい）からのF1ファンとしては、ステファノ・ヨハンソンが大手を振って走る姿は涙モノである。異様に若いセナ、ロータス入りしたばかりの中嶋悟（しかも速い）の似顔絵があるばかりか、ゲームとしても一級品だから、とてつもなくうれしい。F3000→F1にステップアップしたときのうれしさといったら!!

ところで、このゲームにおける最大のライバルといえば、マシンの前を平気でかけ抜ける子供だァ——!!奴の足の速さは、スケールスピードになおすと200km/hを超えてるぞ!!親のカオが見たいけどチクショ——!!奴にスピンさせられて7位になったことは、1度や2度ではないぞオオオオ!!

（佐賀県　たきがわりつか君）

ロストワールド（88年）名前がないのが名前とは

☆深い青で統一された雰囲気と、超硬いボスキャラ、なんといっても名なしの超戦士たちの不遜極まるセリフが好きだった。『ザ・ベストゲーム』26位は低すぎる。

中古基板市場では、初期CPシステムの作品は入手が困難と言われている。特にロストワールドは第1弾なのと操作系の特殊さから、激ムズだそうだ。限定でいいから再販を望みたい。余談だが、カプコンワールド最終面で1Pが出てきたときは感動した。

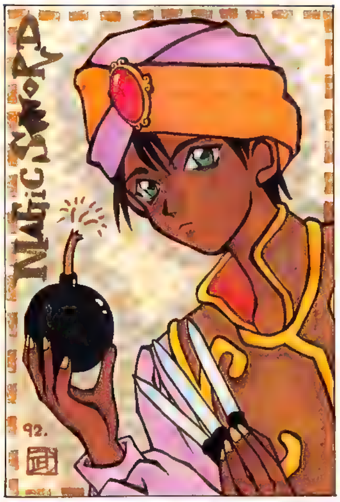
（愛知県　飯沢忠彦君）

そして、現在へ

☆天地を喰らう、マジックソード、19シリーズ（特に41が好き）、ストII、キングオブドラゴンズ、ナイツオブザラウンド…。これらは友人と2人でやっていた。私の高校は「ゲーセン行っちゃダメだよ学校」だったが、めげずに2人で毎日のように行った。ストII対戦などはやりすぎてくせがわかってしまったが、キャプテンコマンドーなどはいろいろなキャラの組み合わせでクリアしたりした。

今年から大学生となり、私と彼とは別の地方に住むことになったが、長期休暇で里帰りしたときには、また2人でゲーセンに行くことだろう。

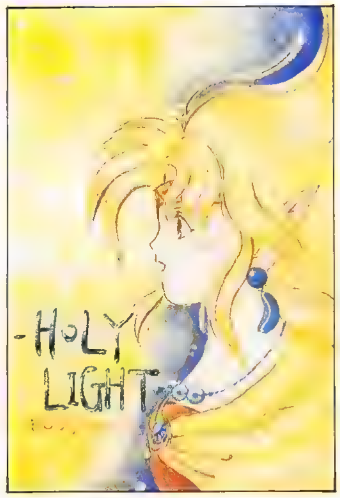
（愛知県　ドッペルゲンガー翔君）



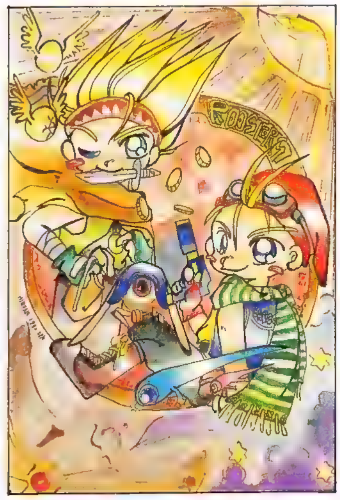
（福岡県　武術師さすけさん）
★盗人に三分義あり。



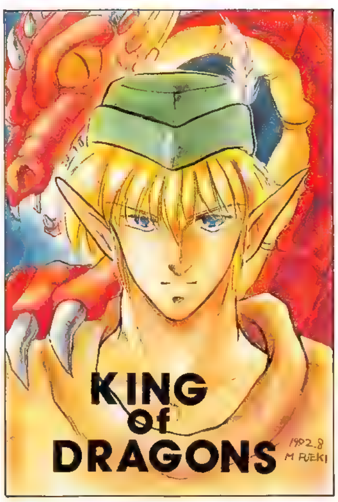
（東京都　まつやま登さん）
★女でも戦わさせずにおれないカプコン…。



（千葉県　劉的盧さん）
★涙の粒が落ちる、一瞬の間のできごと。



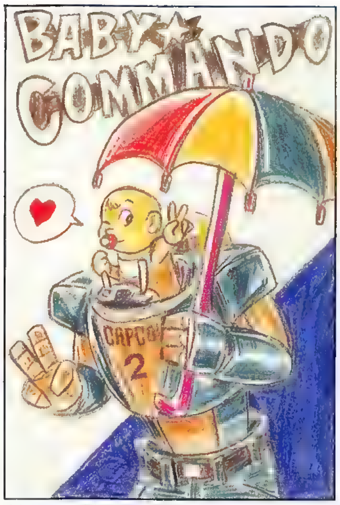
（愛知県　ひろなみほさん）
★この世のすべての、冒険と財宝!!



（千葉県　苗木麻由さん）
★奴は最悪最凶とよばれる竜の中の竜。



（茨城県　キリン君）
★火の玉オプションがやはりいとしい…。



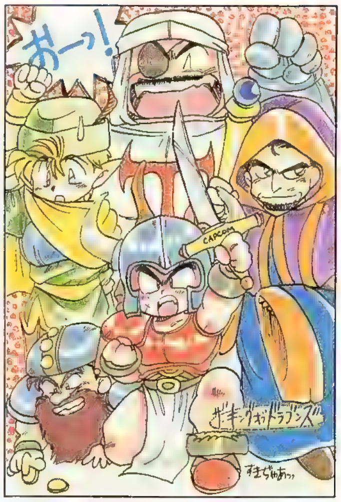
（鳥取県　哲学五郎君）
★史上最年少のヒーローだもんね。



（神奈川県　92式阪神万歳14型君）★素顔を見せないのは正義の味方の伝統さ!!



（岐阜県　和泉成彬さん）
★う、うーんエルフ人気高し。



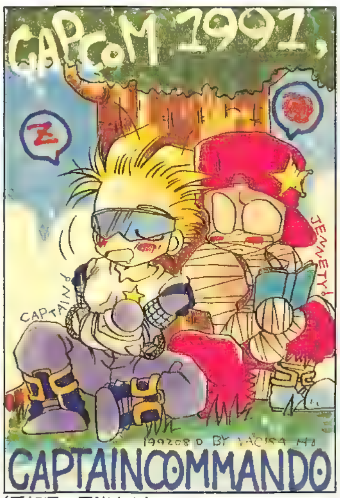
（岐阜県　藤井あおさん）
★だから拾うなって…。



（三重県　コサックダンスさん）★走査線をかけぬける稲妻。



（千葉県　斉藤英之君）
★みよ――にょく動くヨロイが決め手!!



（愛知県　星渚さん）
★ちょ、ちょっとキャプテン…。



（兵庫県　INA君）
★まぁ、けっこう似たもん同士なわけだ。



俺たちが主役だーっ!!
カプコンゲームキャラクター大特集
KING OF CAPCOM CHARACTER

ヒーロー、ドラゴン、ラストボス。どれをとっても個性豊かなキャラクターに満ちあふれる
カプコンゲームキャラクター。超有名人からマイナーキャラまで、それぞれ登場種類別にまとめてみた。
さーて、君のお気に入りキャラはどれかな？　特別付録:カプコン開発者書下し四コマまんが



主人公

カプコンの歴史をつづる英雄とヒロイン

カプコンの歴史を綴る数々のヒーロー、ヒロインたち。彼らはさまざまな困難に立ち向かい、それぞれの目的を遂行していった。

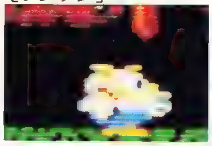
ソンソンは奪われた三蔵法師を助けに、トップはさらわれた家族を救出するために。アーサーはプリンセスを奪い返すために。愛するものを守ろうとする力は、いつの日にも力強く変化しない。

賞金や闘いそのものを追い求めたものもいる。ブラックタイガー、アランとベルガー、そして数多くのストリートファイターたち。彼らにとって闘いこそがみずからを鍛えるすべてであり、人生そのものなのだ。

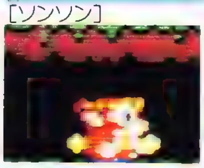
トップ
［ラッシュ&クラッシュ］



トントン
［ソンソン］



ソンソン
［ソンソン］



アーサー
［大魔界村］



ブラックタイガー
［ブラックドラゴン］



デモでどんどんカッコよくなっていくブラックタイガー。めざせブラックドラゴン。

アーサー
［魔界村］

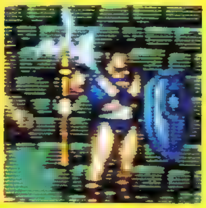


お尻がかわいいアーサーだが、ひげづらでかなり渋いキャラクターといえる。

リー・ウォン
［虎への道］



ベルガー
［マジックソード］



アラン
［マジックソード］



特殊部隊員
［トップシークレット］



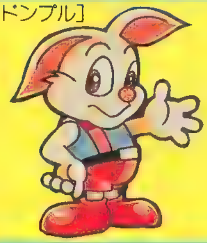
劉　備
［天地を喰らう］



張　飛
［天地を喰らう］



ドン
［ドンプル］



飛　竜
［ストライダー飛竜］

史上最年少のA級ストライダーとして活躍する彼の技量は比類なきものである。



趙　雲
［天地を喰らう］



関　羽
［天地を喰らう］

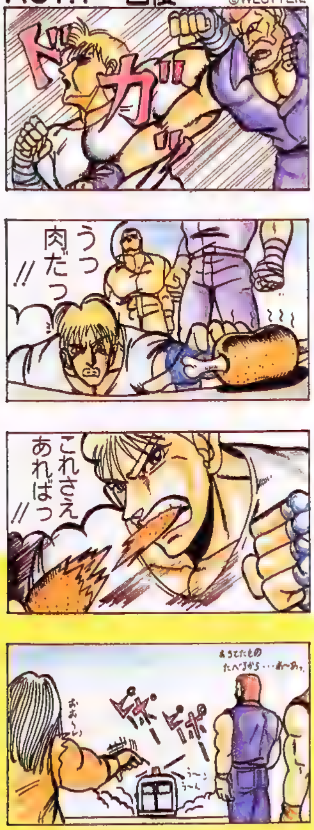


プル
［ドンプル］



ACT.1 ー回復ー

©WESTTEIL



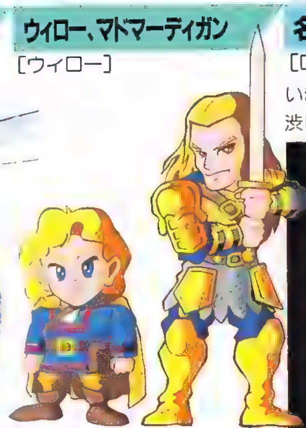
アルル王国王子兄弟

［チキチキボーイズ］



ウィロー、マドマーティガン

［ウィロー］



名なしの超戦士

［ロストワールド］

いまだに名前がついていない名なしの超戦士たち。そこが渋いところかもね。



シバ

［ルースターズ］

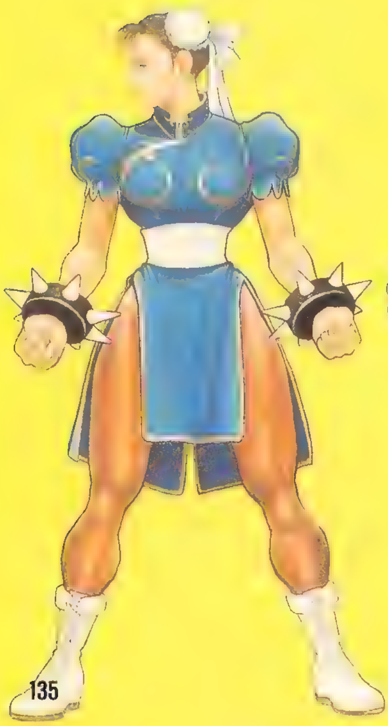
ルー

［ルースターズ］



春麗

［ストリートファイターII］



ケン

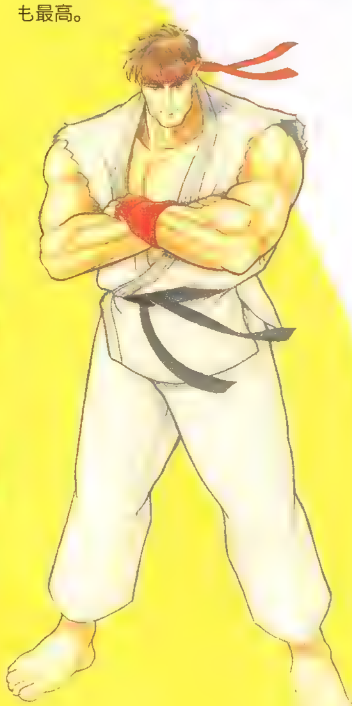
［ストリートファイターII］



リュウ

［ストリートファイターII］

ストIIになってグッと渋くなったリュウ。それに比べてケンはアメリカに行って変わってしまった。春麗の脚線美も最高。



リュウ

［ストリートファイター］



ケン

［ストリートファイター］



ハガー
[ファイナルファイト]



コーディ
[ファイナルファイト]



ガイ
[ファイナルファイト]



レジェ
[ザ・キング・オブ・ドラゴンズ]



ラベル
[ザ・キング・オブ・ドラゴンズ]

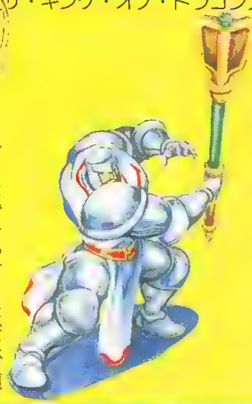
アルド
[ザ・キング・オブ・ドラゴンズ]

デレク
[ザ・キング・オブ・ドラゴンズ]

バルガス
[ザ・キング・オブ・ドラゴンズ]



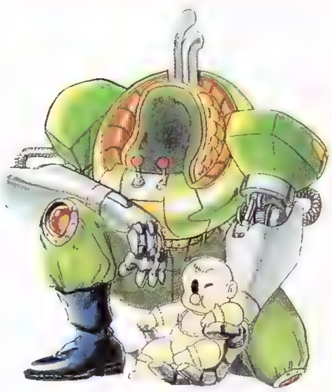






ガードできるナイト系と、魔法が強い魔法使い系がいる。

フーバー
[キャプテンコマンドー]



ジェネティー
[キャプテンコマンドー]



キャプテン
[キャプテンコマンドー]



ジェノサイド打倒のために立ち上がった4人組だ。異星人、忍者、赤んぼう＋ロボットとメンバーは多彩。

ショウ
[キャプテンコマンドー]



忍者でござる

日本オリジナルの最も謎なやつ。それが忍者。

幾多の謎を秘めた神秘の国、日本。その中でも最も深い謎は忍者の存在である。忍者は闇に潜み、主人から与えられた目的を確実に遂行する殺人マシーンだ。しかし、彼らの駆使する忍術は常人の及ぶところではなく、その姿を確実にとらえたものはいない。

時代は下り、忍者は闇の世界を通じてあらゆる場所に渡っていった。それが飛竜、ガイたちである。中には月面にまで行ってしまったものがある。それがショウである。

また、忍者はひとたび味方につければこのうえない味方となるが、敵に回すと恐ろしい奴だ。激、ヤマトたちを甘く見ては死あるのみだ。

ACT.2 ジェシカ ©WESTTEIL



激
[ストリートファイター]



ガイ
[ファイナルファイト]



ジェシカを心の底で想いながらも新たな道へ進むガイ。男の中の男だ。

NINJA
[ガンスモーク]



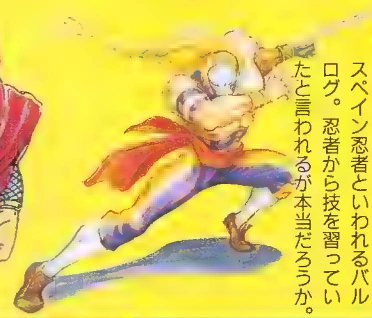
忍者
[ブラックドラゴン]



凱
[マジックソード]



バルログ
[ストリートファイターII]



スペイン忍者といわれるバルログ。忍者から技を習っていたと言われるが本当だろうか。

飛竜
[ストライダー飛竜]



ストライダーたちは忍者の体術を受け継いでいるといわれている。まさに未来忍者だ。

ショウ
[キャプテンコマンドー]



武神流を継ぐ本格派の忍者である。手裏剣を得意とするが、剣の冴えもなかなかである。

ヤマト
[キャプテンコマンドー]

ハンゾウ
[キャプテンコマンドー]

コジロウ
[キャプテンコマンドー]

サスケ
[キャプテンコマンドー]



ジェノサイドの配下の忍者軍団をたばねる上忍である。なぎなたの威力は超絶！

ドラゴンとその仲間たち

神話から蘇る魔法的存在

数ある神話・伝説の中でもドラゴンの存在はきわ立っている。ヘビの頭に翼を持つその姿は、力強さと共に気高さすら感じさせる。

幻想の世界では、あらゆる種類のドラゴンがいる。レッドドラゴン、ヒドラ、ウォータードラゴン、そしてダストドラゴン、スケルトンドラゴンもいる。骨になってすらその威力は衰えることを知らない。

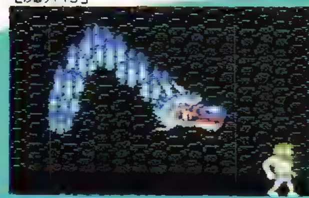
中には、ドラゴンになり切れなかったものもいる。太郎丸と次郎丸、エボシィスク、バハムート・センチピード。美しい姿でないだけに、彼らの吐き出す妄念はすさまじい。



合体ダブドラ
[マジックソード]
2つの生命が魔法使いによって合体させられた。赤い火の弾をとばしてくる。



昇龍
[チキチキボーイズ]



ドラゴン
[魔界村]

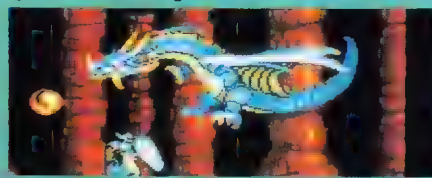


カプコン初のドラゴン。洋風でなくて、なぜか日本風の竜であった。

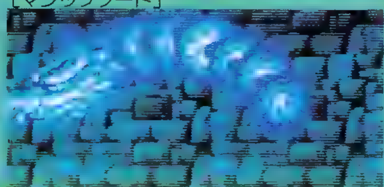
火竜
[マジックソード]



ブルードラゴン
[ブラックドラゴン]



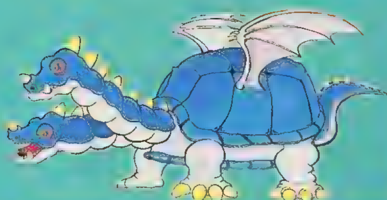
水竜
[マジックソード]



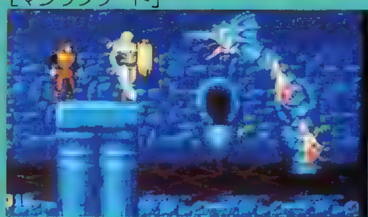
スケルトンドラゴン
[大魔界村]



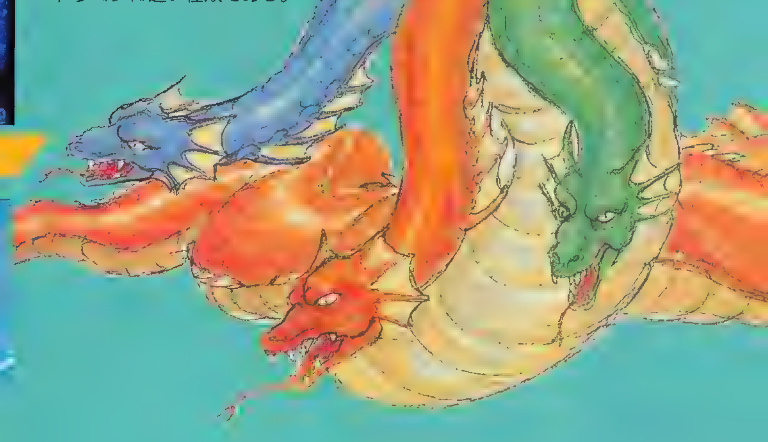
ガメドラゴン
[チキチキボーイズ]



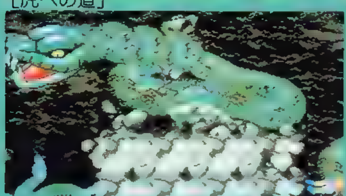
ウォータードラゴン
[マジックソード]



ヒドラ
[ザ・キング・オブ・ドラゴンズ]
首が3つの竜、ヒドラ。厳密にはドラゴンとはいえないがドラゴンに近い種類である。



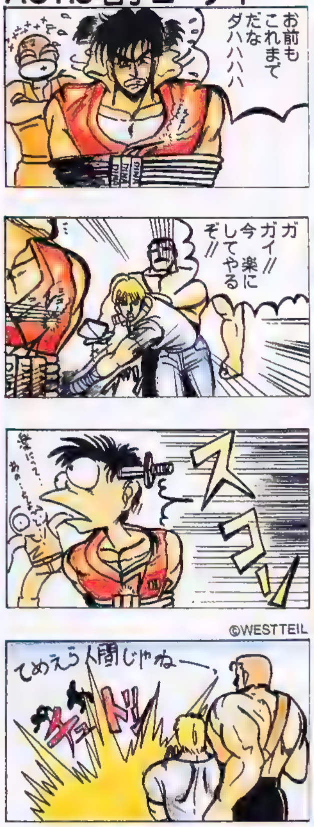
蛇
[虎への道]



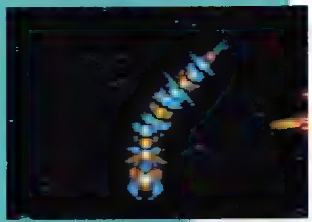
竜
[虎への道]



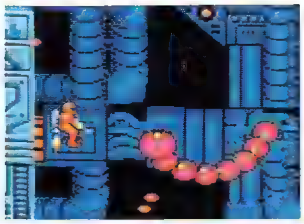
ACT.3 名手コーディ



センチピード
［サイドアーム］



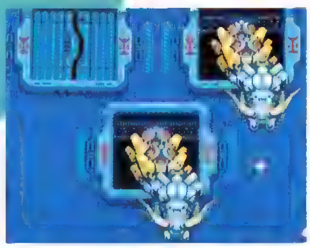
ベラバ
［セクションZ］



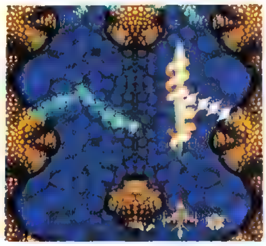
レッドドラゴン
［マジックソード］



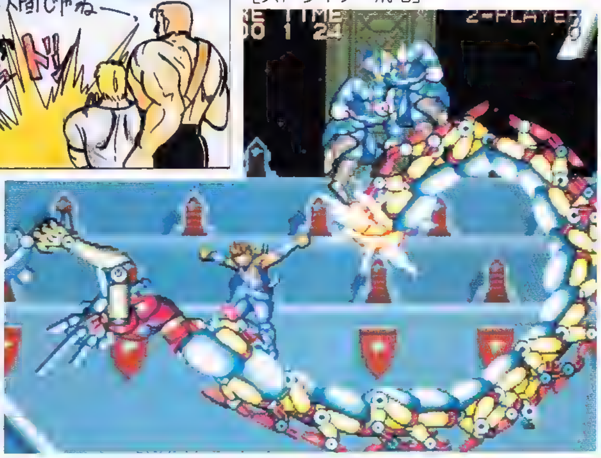
メカドラゴン
［ラストデュエル］



センチピード
［ラストデュエル］

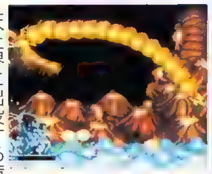


ウロボロス
［ストライダー飛竜］



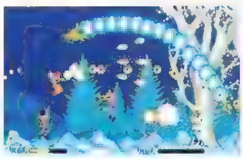
ロシアの24人の侯王が合体してできあがった生物。武器はいわずとしれたカマトンカチ。

火龍
［ロストワールド］



天上界に出没する竜たち。住む環境によって火龍と雲龍に分かれる。

雲龍
［ロストワールド］

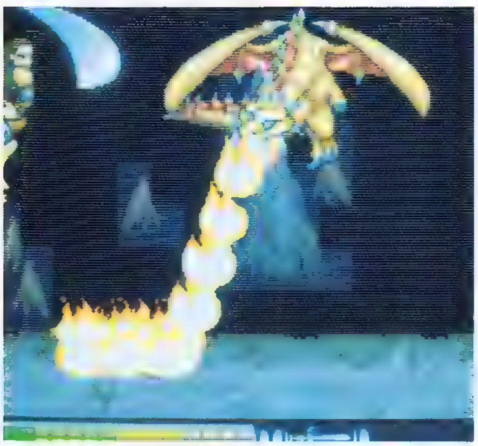


ダストドラゴン
［ロストワールド］



キングバトラー
［ウィロー］

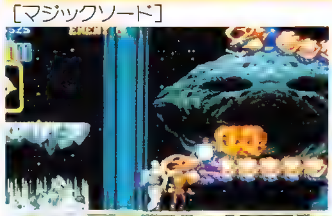
ウィローのソーシャのキャンプに出てくるキングバトラーはなかなかカッコいい竜だ。



エボシィスク
［ウィロー］



ムカデ
［マジックソード］



ミニドラゴン
［ドンプル］



ヒロイン

美しきヒロインが世界を救う

ヒロイン。彼女らがいなかったら、世界は色褪せてしまうことだろう。花も恥じらう乙女たち、彼女らを奪われたとき男たちの怒りは頂点に達する。それが美しい王女だったりなんかしたらなおさらだ。プリンセスプリンプリン、カプコン国王女、王女マリー、プリンセスナナ姫。ちょっとわがままかもしれないがこの際目をつぶろう。
しかし、時代は流れ、女といえども根性をつけパワーUPしてきた。春麗、中国娘、アマゾネスといった野性味あふれるギャルたちの攻撃に男どもは耐えられるだろうか。負けた日にはニューハーフになるしかない。

春麗
［ストリートファイターII］



カプコンのヒロインといえばもう言わずと知れた春麗だね。

カプコン王国王女
［カプコンワールド］



プリンセスプリンプリン
［魔界村］



プリンセスプリンプリン
［大魔界村］



信じられないようなプロポーションのよさを持っている。バリバリにいい女に。

東風
［ストライダー飛竜］



2面の中国娘
［必殺無頼拳］



地上界女神カイーヤ
［チキチキボーイズ］



王女マリー
［ザ・キング・オブ・ドラゴンズ］



サーラ
［マジックソード］



ジェミニ
［チャリオット］



アマゾネス
［ストライダー飛竜］



妖精
［魔界村］



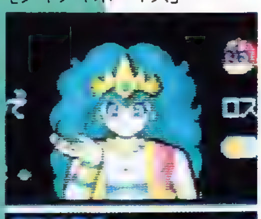
クレオパトラ
［ロストワールド］



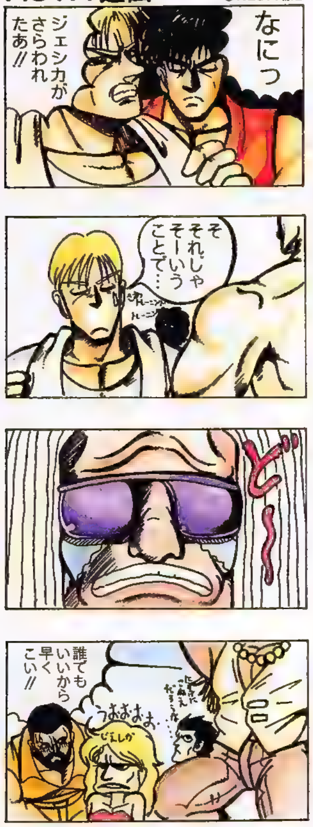
ハッピー
［ザ・キング・オブ・ドラゴンズ］



ナナ姫
［チキチキボーイズ］



ACT.4 遺伝



ミシェルハート
［アレスの翼］



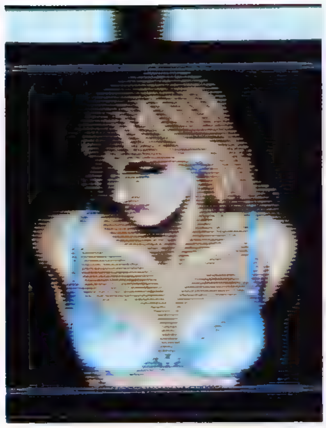
ゴーゴン
［アタックス］



ブラック東風
［ストライダー飛竜］



ジェシカ
［ファイナルファイト］



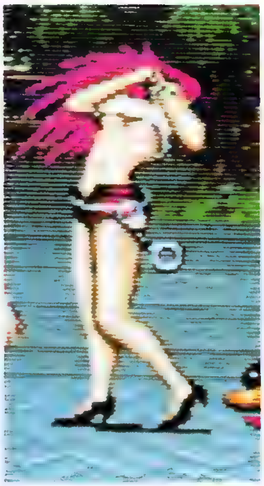
ジェシカはデモの中で実に色っぽい姿を見せてくれている。コーディーにはもったいない。

シルフィー
［ロストワールド］



当時はカプコン始まって以来の美形のねーちゃんだった。服を買うしかない！

ポイズン
［ファイナルファイト］



キャロル
［キャプテンコマンドー］



一見アメリカ風ナイスギャルのポイズン。ニューハーフだったとは奥が深い。

シータ
［ラストデュエル］



ある意味で最も色っぽいのがラストデュエルのシータかもしれない。

ソーシャ
［ウィロー］



1000点娘
［ハテナ?の大冒険］



セナ
［ルースターズ］

涙が凍りついてしまった美少女セナ。救うのは元恋人シバか、それともルーか？



メカニック

男たちの乗り物にはどこかロマンの薫りがする

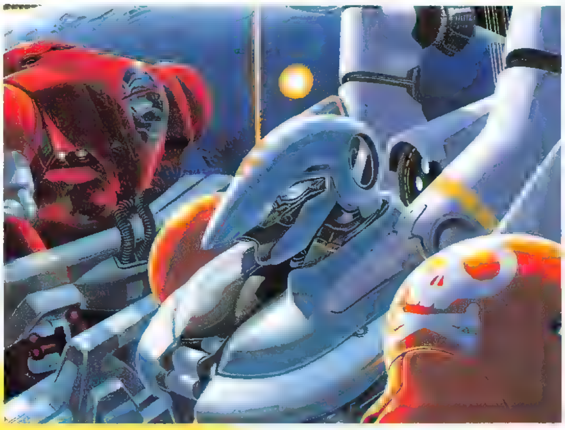
常に身の回りにあるものに愛着を覚えないものはいないだろう。みずからの愛機、長い年月手入れを重ねてきた機体には、男の思い入れがこめられている。

　カプコンゲームの中のさまざまなマイシップたちは、生死を共に長い間つき合ってきた物ばかりだ。時代は流れ、戦闘機、車、宇宙飛行機と形は変わってもその思いは変わらない。

　しかし究極のメカの形態はロボットであろう。人間の姿を模して作られたその機械は、みずからの意志で今にも動き出しそうだ。サイドアームのロボットは実に人間らしく、だがメカなのである。

ヘンリー機&サンダース機

[サイドアーム]



人間とメカが一体になった究極の兵器。備える数多くの武器が敵メカを粉砕する。

ラゴウメカニック

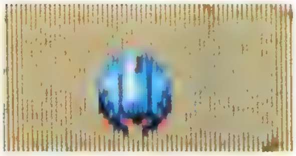
恐竜をも恐れさせるラゴウメカニックは、見かけによらず敏速な動きが可能だ。

[ストライダー飛竜]



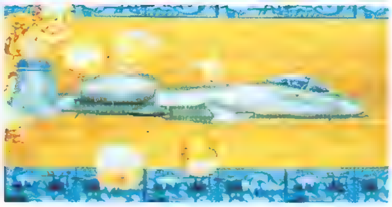
マイシップ

[バルガス]



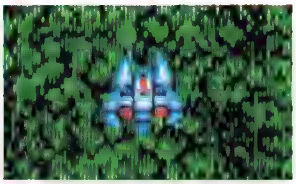
A−10Aサンダーボルト

[エリア88]



カーネル号

[エグゼドエグゼス]



パンチロボット

[キャプテンコマンドー]



ランドウォーカー

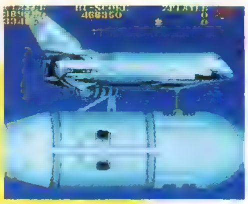
[トップシークレット]



実によく似た作りのランドウォーカーだ。悪の考えることは同じなのだろうか。

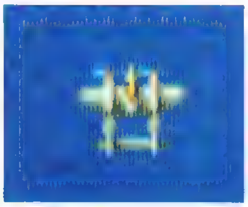
スペースシャトル

[U.S.ネイビー]



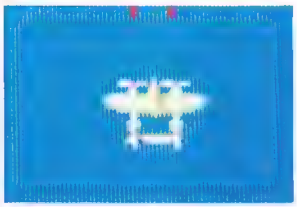
P−38

[1943]



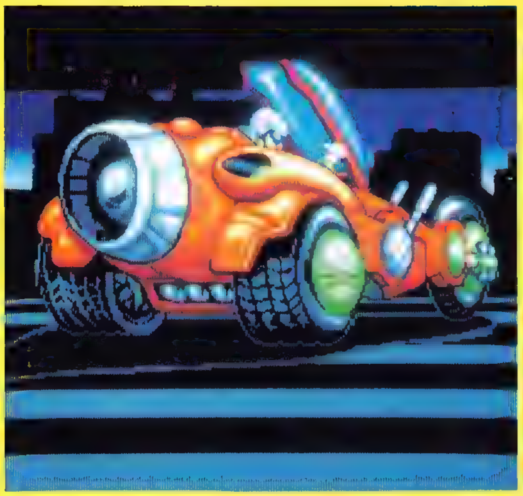
P−38

[1942]



モーターバイク

[ラストデュエル]



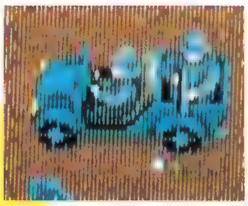
自機

[マッドギア]



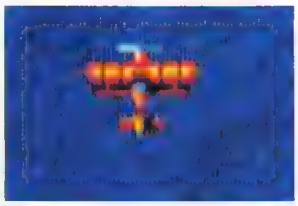
ジープ

[戦場の狼]



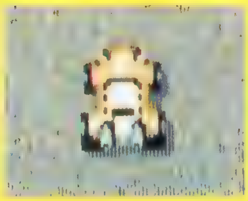
P−38

[1943改]



アーマートランザム

[ラッシュ&クラッシュ]



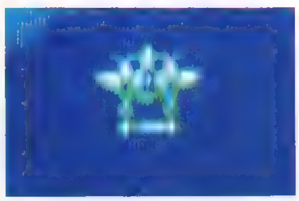
F−1

[F−1ドリーム]



P−38

[1941]

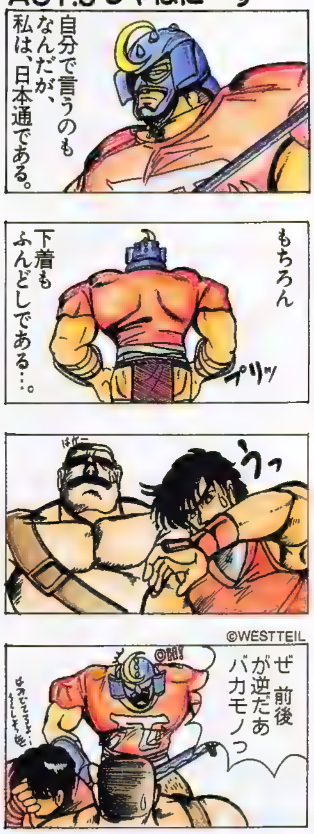


果てしない戦いの日々に終わりはあるのか。行きつく先にあるのは何か。そこにいるのは、何を隠そうラストボスである。
世界のすべてのものの上に君臨し、支配するもの、それがラストボスなのだ。圧倒的なパワーを持ち、そこまでたどりついた者たちに絶望を与えそして去っていく。幾多の者たちが彼らの犠牲になったことだろうか。彼らのパワーは根源的なものであるが、その源はさまざまである。
しかし臆してはいけない。世界は最初から奴の手にあったものではないのだ。努力と忍耐さえあれば、チャンスは必ずめぐってくるだろう。

ラストボス

地上に存在する最大の脅威

ACT.5 じゃぱにーず



©WESTTEIL

大魔王ゴンディアス
［魔界村］


口の中の顔が弱点のゴンディアス。彼の火は十字架では防げない。

剣王アキレス
［闘いの挽歌］

史上最高の強さを誇るとまで言われた剣王アキレス。その剣さばきは常人に見切れない。



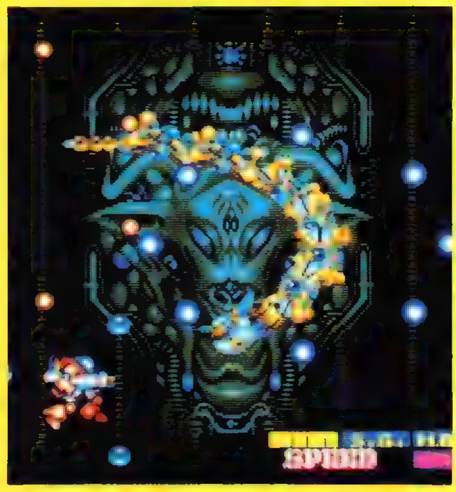
WINGATE FAMILY
［ガンスモーク］



ゲシタ
［必殺無頼拳］



バハムートセンチピード
［サイドアーム］



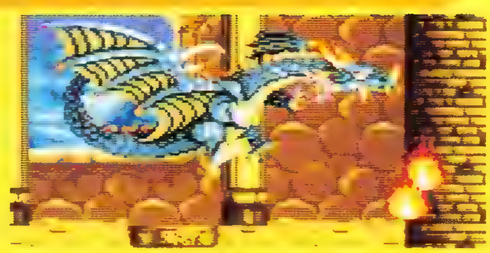
サガット
［ストリートファイター］


ストIIとはまた一味違う、凄みのあるサガットである。タイガーショットは一撃必殺だ。

人工生命体エルブレイン
［セクションZ］



ブラックドラゴン
［ブラックドラゴン］



バブモーダ

[ウィロー]



天帝バイオス

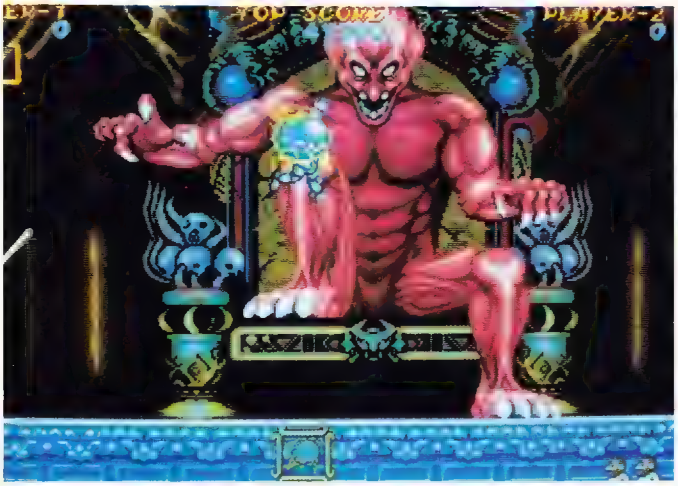
[ロストワールド]



ルシファー

[大魔界村]

巨大な天空に座り、両手の指先から怪光線を発する。立ち上がったら最もでかいラスボス。



龍拳王

[虎への道]



グランドマスター

[ストライダー飛竜]

そのカリスマ性は1、2を争う。何といってもみずから生命を生み出してしまうのだから。



ベルガー

[ファイナルファイト]

車イスに乗っているときは弱そうだが、降りたとたんに凶暴化する影の総師。



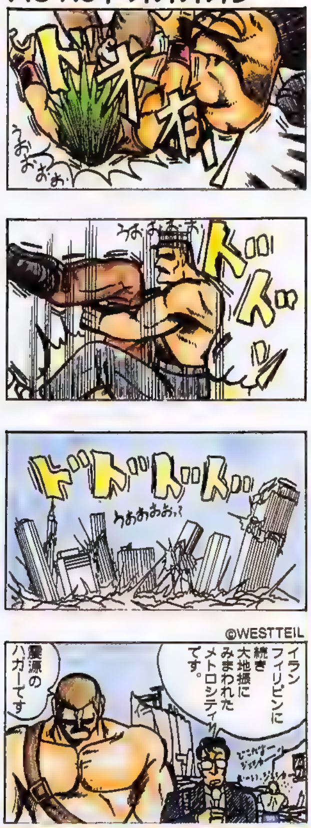
董卓

[天地を喰らう]



●ラストボス

ACT.6 ドオオオオン

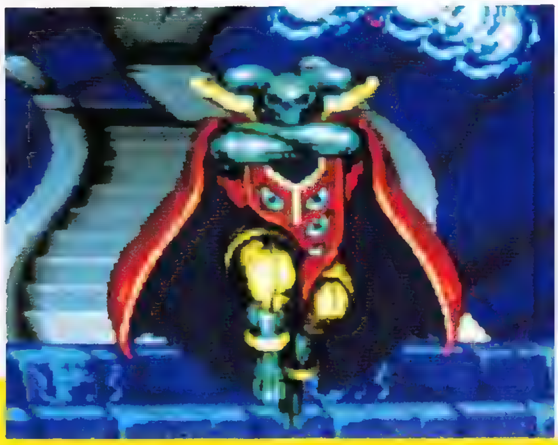


©WESTTEIL

魔王ドラクマー

［マジックソード］

塔の最上階に住み、塔のすべての魔物を従える男。ブラックオーブの魔力はすさまじい。



ロエビー大魔王

［チキチキボーイズ］



ジェノサイド

［キャプテンコマンドー］

やはり強いやつは巨大で宙に浮いていなければならない。ジェノサイドはまさにそうだ。



ベガ

［ストリートファイターII］

強そうだ。ヘッドプレス　サイコクラッシャーと人間離れした技を繰り出す。



ラー

［チャリオット］



ガイア

［ルースターズ］



ギルディス

［ザ・キング・オブ・ドラゴンズ］

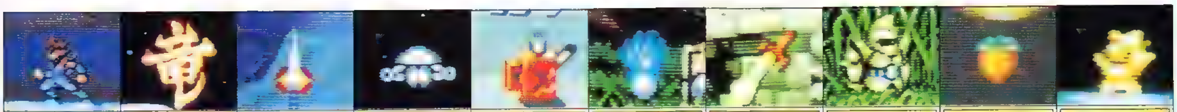


隠れキャラ・

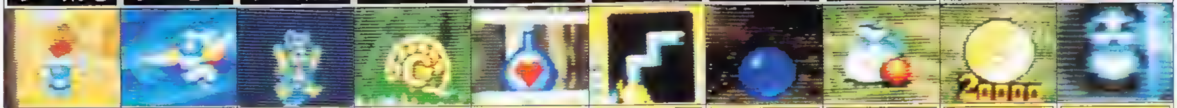
困ったときのアイテムだのみ

アイテム	ゲーム
フランクフルト	ソンソン
目玉焼き	ソンソン
ナクドナルド	ソンソン
にんじん	ソンソン
すいか	ソンソン
朝顔	ソンソン
だんご	ソンソン
Pow	バルガス
佐吉	バルガス
ターゲット	バルガス
ブドウ	エグゼドエグゼス
りんご	エグゼドエグゼス
弥七	1942
Pow	1942
パイプ	ひげ丸
タイ子	ひげ丸
義手	ひげ丸
イカリ	ひげ丸
タケノコ	ソンソン
エビフライ	ソンソン
佐吉	エグゼドエグゼス
クラモヤン	エグゼドエグゼス
むきバナナ	エグゼドエグゼス
ホルスタイン	エグゼドエグゼス
レモン	エグゼドエグゼス
パイナップル	エグゼドエグゼス
キウイ	エグゼドエグゼス
エビ	エグゼドエグゼス
洋なし	エグゼドエグゼス
バナナ	エグゼドエグゼス
弥七	魔界村
パンツ	魔界村
パンプス	魔界村
リトルキング	魔界村
ドル袋	魔界村
ドクロコイン	魔界村
手榴弾	戦場の狼
ウォップ	エグゼドエグゼス
パワーUP	エグゼドエグゼス
ジャンボイチゴ	エグゼドエグゼス
白い顔	セクションZ
パワーUP	セクションZ
ビン	ガンスモーク
Pow	ガンスモーク
ホルスタイン	ガンスモーク
青次郎	ガンスモーク
ポニー	ガンスモーク
サイコバレッツ	ガンスモーク
ライフル	ガンスモーク
ブーツ	ガンスモーク
十字架	魔界村
ヨロイ	魔界村
タル	サイドアーム
αパーツ	サイドアーム
佐吉	サイドアーム
弥七	サイドアーム
宝箱	アレスの翼
パワーUP	アレスの翼
救急箱	ラッシュ&クラッシュ
スピード	ラッシュ&クラッシュ
スパナ	ラッシュ&クラッシュ
タテと剣	闘いの挽歌
空飛ぶハート	闘いの挽歌
スピードUP	セクションZ
まねきねこ	1943
パン	トップシークレット
タバコ	トップシークレット
勲章	トップシークレット
ワイヤーパーツ	トップシークレット
爆裂銃	トップシークレット
エネルギー	必殺無頼拳
ヌンチャク	必殺無頼拳
モビちゃん	サイドアーム
3-WAY	サイドアーム
Pow	サイドアーム
イチゴ	サイドアーム
タケノコ	ブラックドラゴン
ぞう	ブラックドラゴン
とんぼ	ブラックドラゴン
イチゴ	ブラックドラゴン
たこ	ブラックドラゴン
カギ	ブラックドラゴン
弥七	ブラックドラゴン
モビちゃん	ブラックドラゴン
モビちゃん	1943
イチゴ	1943
タケノコ	1943
スーパーシェル	1943
うし	ロストワールド
プロテクター	ロストワールド
1万ゼニー	ロストワールド
カギ	虎への道
金仏像	虎への道
大入袋	虎への道
Pow	虎への道
止	虎への道
逆さひょうたん	虎への道
赤ひょうたん	虎への道
コイン	ブラックドラゴン
砂時計	ブラックドラゴン

アイテム大放出!!



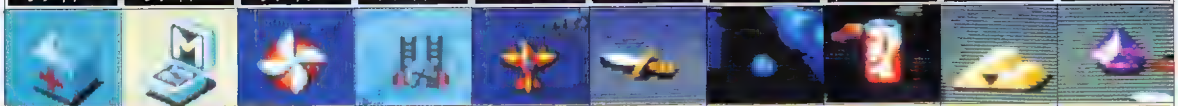
アイテム	ゲーム
1UP飛竜	ストライダー飛竜
竜	ストライダー竜
サイファー	ストライダー飛竜
オプション	ストライダー飛竜
エネルギー	マッドギア
ナパーム	大魔界村
剣	大魔界村
金のヨロイ	大魔界村
イチゴ	ロストワールド
金のモビちゃん	ロストワールド



アイテム	ゲーム
旗モビ	エリア88
ストライダーモビ	エリア88
ブラウニー	ウィロー
コイン	ウィロー
聖なる水	ウィロー
武器	天地を喰らう
武力UP	天地を喰らう
赤心丹	天地を喰らう
お金	天地を喰らう
パンダ	ストライダー飛竜



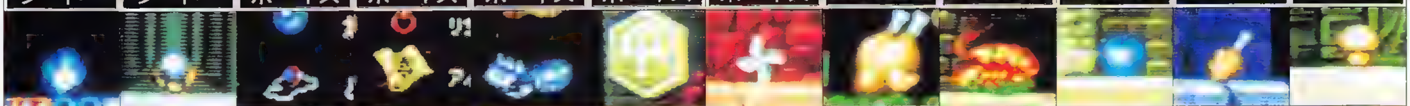
アイテム	ゲーム
ビール	ファイナルファイト
すし	ファイナルファイト
カレーライス	ファイナルファイト
原始肉	ファイナルファイト
エネルギーカプセル	エリア88
兵器	エリア88
ユニコーン	エリア88
染之助モビ	エリア88
海のモビ	エリア88
地中モビ	エリア88



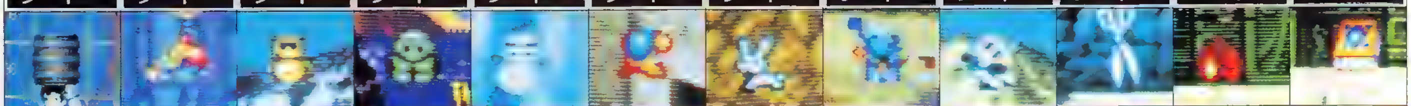
アイテム	ゲーム
バイタリティ	戦場の狼II
メガクラッシュ	戦場の狼II
弥七	1941
アフターイメージ	1941
サイドファイター	1941
ナイフ	ファイナルファイト
チューインガム	ファイナルファイト
ソフトドリンク	ファイナルファイト
金ののべ棒	ファイナルファイト
ダイヤモンド	ファイナルファイト



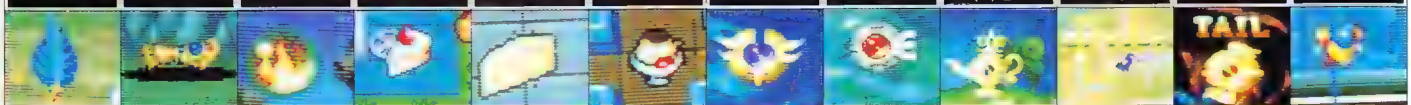
アイテム	ゲーム
フランスパン	マジックソード
ミルク	マジックソード
マジカルオーブ	チキチキボーイズ
ダックくんのぼうし	チキチキボーイズ
時間の実	チキチキボーイズ
佐吉	チキチキボーイズ
父のかたみ	チキチキボーイズ
バーナー	戦場の狼II
勲章	戦場の狼II
肉	戦場の狼II
ほうれん草	戦場の狼II
ハンバーグ	戦場の狼II



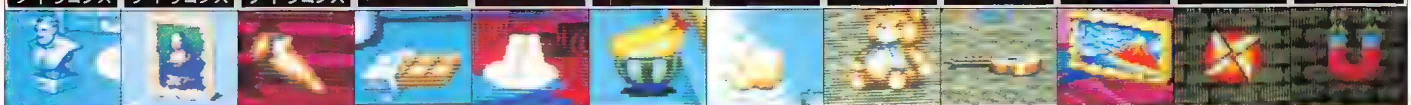
アイテム	ゲーム
ブルーストーン	マジックソード
月の石	マジックソード
ペンダント	マジックソード
スクロール	マジックソード
ガントレット	マジックソード
ゼニー	マジックソード
弥七	マジックソード
チキン	マジックソード
ロブスター	マジックソード
水色リンゴ	マジックソード
骨つき肉	マジックソード
マッシュルーム	マジックソード



アイテム	ゲーム
タル	ニモ
アメ玉	ニモ
タヌキ	U.S.ネイビー
カッパ	U.S.ネイビー
雪ダルマ	U.S.ネイビー
赤モビ	U.S.ネイビー
ウサギ	U.S.ネイビー
旗モビ	U.S.ネイビー
ウッシー君	U.S.ネイビー
死のハサミ	マジックソード
リバースハート	マジックソード
ゴールデンブック	マジックソード



アイテム	ゲーム
世界樹の葉	ザ・キング・オブ・ドラゴンズ
ガントレット	ザ・キング・オブ・ドラゴンズ
魔法アイテム	ザ・キング・オブ・ドラゴンズ
ケーキ	ドンプル
チーズ	ドンプル
パフェ	ドンプル
ガードパーツ	チャリオット
ジェノス	チャリオット
ランプ	ルースターズ
シブン	ルースターズ
テイルショット	ルースターズ
モビちゃん	ニモ



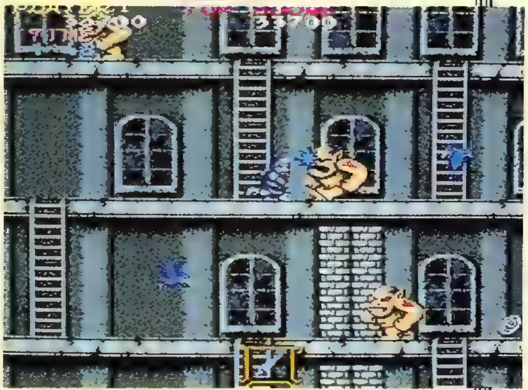
アイテム	ゲーム
ハガー	キャプテンコマンドー
モナリザ	キャプテンコマンドー
アイス	キャプテンコマンドー
チョコレート	キャプテンコマンドー
サンドウィッチ	キャプテンコマンドー
天丼	キャプテンコマンドー
ほかほか肉	キャプテンコマンドー
ぬいぐるみ	キャプテンコマンドー
ギター	キャプテンコマンドー
北斎	キャプテンコマンドー
弥七	ブロックブロック
磁石	ブロックブロック

ART GALLERY
アートギャラリー

その世界を1枚の絵として見つめてみよう。

魅力的なヒーローや敵キャラクターたち。しかしその背後には、実に美しい、またはおぞましい風景画がある。これらのスクロール背景が、ゲームの世界を作り出しプレイヤーを異次元ワールドへと引きこんでいくのだ。
グラフィックデザイナーが丹精こめて描き上げたスクロール背景を中心に、カプコン歴代のゲームワールドを鑑賞していこうではないか。

◀魔界村▶



▲'85年に発売されたこの作品は、当時の技術にもかかわらず魔界のおどろおどろしい雰囲気を実によく表している。STAGE2の大男の館は、くすんだ色で不気味な風景を表現していて、見る者を異次元の世界へいざなう。

◀サイドアーム▶



▶ロボットSFもののサイドアームは、金属感が非常によく出たシューティングだ。土偶を思わせる地形、入り組んだ金属の壁が落ち着いた背景の中に生きている。

◀ブラックドラゴン▶



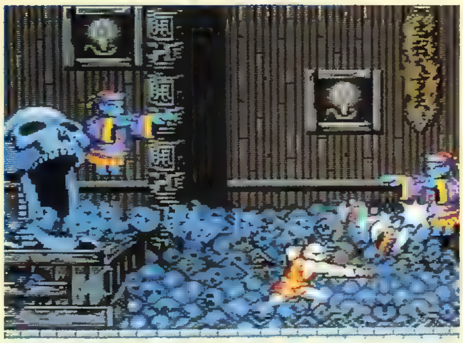
▶ファンタジーものはカプコンの得意分野となっていくが、その中でも初期の作品である。ブラックドラゴンが潜む最上階は、松明の光が映える荘厳なフロアだ。

◀ロストワールド▶



▲CPシステム第1弾となったロストワールドは、現在の作品と比べても勝るとも劣らないグラフィックの美しさだ。特に2つめのエジプト世界では、背景に描かれた古代の壁画が燭台の光でほのかに浮かび上がる。

◀虎への道▶



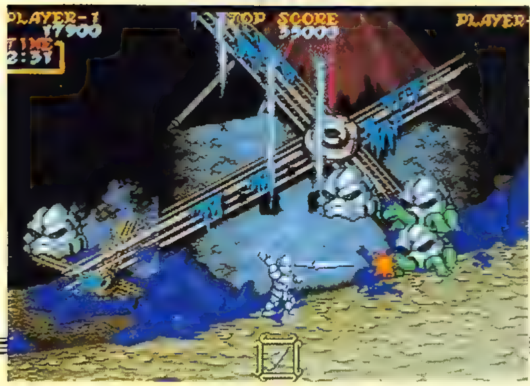
▲中世のファンタジー世界を得意とするカプコンだが、東洋の魔界を描かせてもなかなかのものだ。中国の幽霊屋敷にひそむ想像を絶する怪物ども。そのおぞましいほどの姿を描き切っている。

◀ストリートファイター▶



▲この作品は2人の対決がメインで他によけいな夾雑物がない。そのため、背景の一枚絵はかなりの気合がこめられている。アジアの古都の夕暮れ。決着をつけずにはいられない2人のバックにはふさわしい。

◀大魔界村▶



◀名作、魔界村の続編である大魔界村は、各ステージの特徴ある魔界をカラフルな色彩で描き出している。STAGE2は岩亀に溶かされた村が舞台だ。青い粘液にからみつかれた風車小屋の姿は、大魔界村の名にふさわしい。

CAPCOM GAME

カプコンゲーム

カプコンの歴史を刻む名作の数々。

◀ファイナルファイト▶



▲夢と自由、そして暴力が混在する現代アメリカ。そんなアメリカ世界を、ファイナルファイトはリアルに表現している。夜明けの乱闘、鳴きわめく犬。強さこそが自由を勝ちとる唯一の手段なのだ。

◀天地を喰らう▶



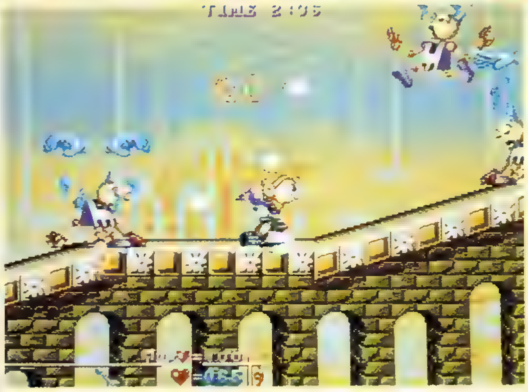
◀戦乱が続いた古代中国。独特の街並みの中、武将たちが中原に覇をとなえようと戦い続けている。古来、戦いの絵巻物はよく描かれたが、"天地を喰らう"は現代に描かれた三国志の戦乱絵図である。

◀ストライダー飛竜▶



▶飛竜は世界各地を飛び回り、独特の風土を持つ土地へと足を踏み入れる。その中には、極寒の地シベリアの発電所がある。凍てついた氷点下の世界に、強烈な放電が飛竜の姿を映し出す。

◀ルースターズ▶



◀ドラゴンなどが出現するファンタジーの世界とは一味違う真のヨーロッパ世界を表現しているのがルースターズである。空から降る不思議な手とそれに操られる木の人形たち。本物の不思議ワールドだ。

◀マジックソード▶



▲果てしなく天にのびる巨大な塔。その中に住みつくさまざまな魔物たち。塔の中に出現した幻想世界は、これでもかと実にさまざまな姿を私たちの前に現す。敵の姿に気をとられ、背景のち密なスクロール絵を忘れてはならない。

◀ザ・キングオブドラゴンズ▶



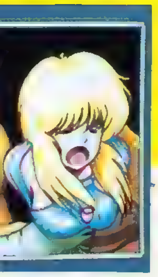
◀カプコン得意のファンタジーワールド、ザ・キングオブドラゴンズ。今までの作品よりも少し明るめの色で怪物どもが描かれている。奥行きのある視点を生かした構成が特徴だ。

◀ストリートファイターII▶



◀ストリートファイターの続編であるストIIでは、背景にいろいろな人物が出現して2人の闘いを見つめるようになった。地面を照らす電飾文字、"LAS VEGAS"の文字がまぶしい。

エンディング集







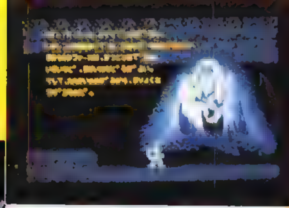




1周目

2周目





大魔界村

人々の魂は、解き放たれた。

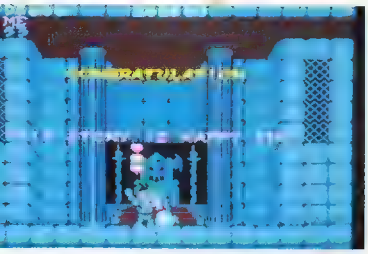
なぜ山に登るのか？ という質問に「そこに山があるから!!」と答えたのは、かの有名な登山家のだれかだが、今なぜゲームをやるのかと問われれば、そこにエンディングがあり、「オレの助けを待っている恋人が、妻が、姫がいて、平和を乱す悪代官は、許しちゃおけねぇ」というのが妥当なセリフとなる。

そう、人生に出会いがあれば必ず別れがあるように、インサート・コインの後には、ゲームオーバーがある。そして、仕組まれた物語の中で可能なかぎり最良の終末のために闘う。それが男もしくは女じゃなかろうか!?

ここになんらかの理由（金銭的・技術的・時間的なものがあるだろう）で、果たせなかった登山家のだれかの夢が、またはキミの夢があるのではなかろうか？

ただし、最後にケリをつけるのは、自分自身の力で成さなければならないんだけどね。

魔界村

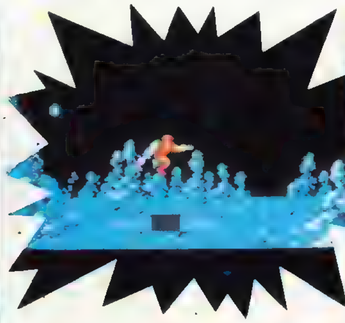


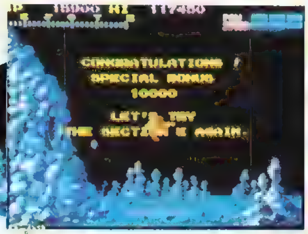


ラスト・デュエル



女王シータを救出すると、今までのボス戦の場面が登場する。





セクションZ

この後、下へと進み1面の最初のステージへ戻る。

虎への道





邪悪な心に洗脳されようとしていた子供たちは、無事助けだされた。



ついに、天帝を倒して、この世界にも平和が戻ってくる。
人々の無念のオーラから生まれた、2人の超戦士は去ってゆく。
打倒、天帝バイオスを果たした彼らの行方は誰にもわからない。

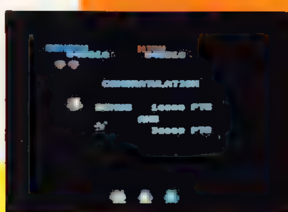
ロストワールド







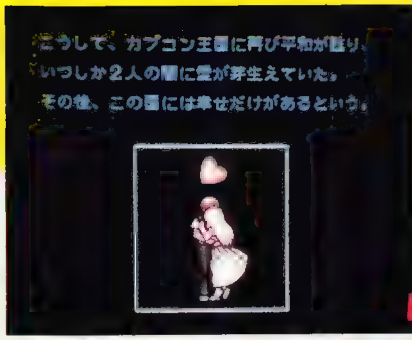
ソンソン

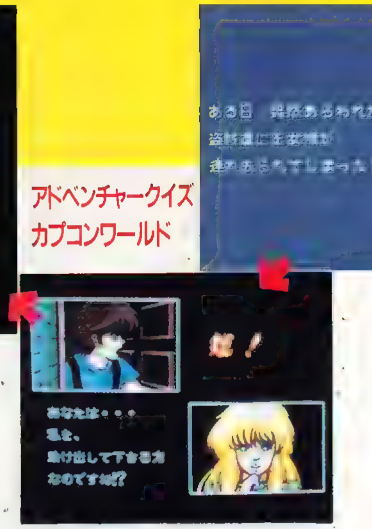




ストライダー飛竜

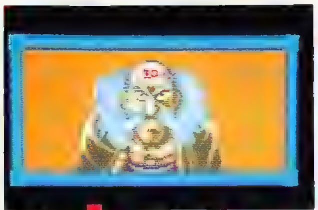


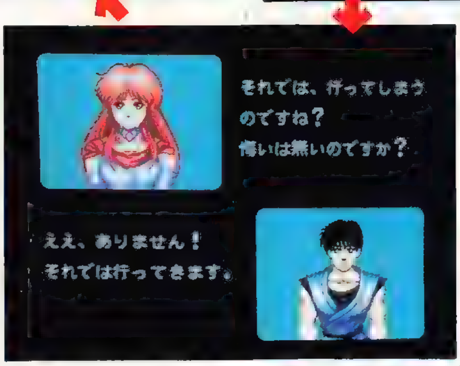




アドベンチャークイズ
カプコンワールド

もはや、ここまで力をつけているとは。
ハテナ、すばらしいぞ!お前のような若者
が、この世にいるとはな…。

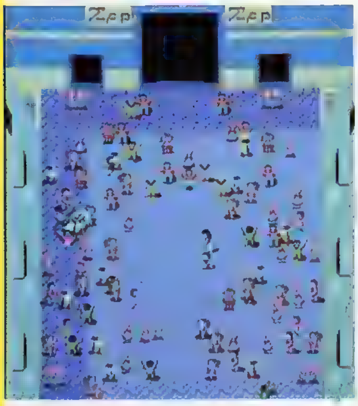




アドベンチャークイズ2
ハテナ?の大冒険



ストリートファイター



ラッシュ&クラッシュ

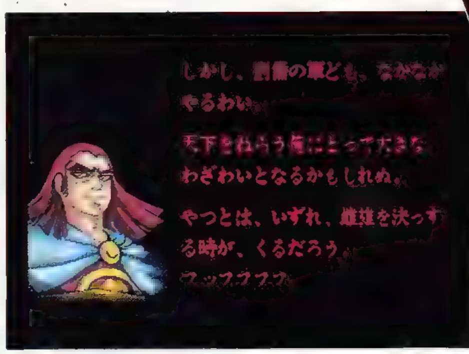


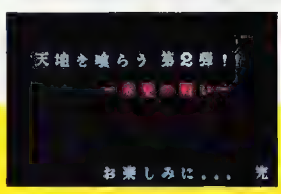
チキチキボーイズ





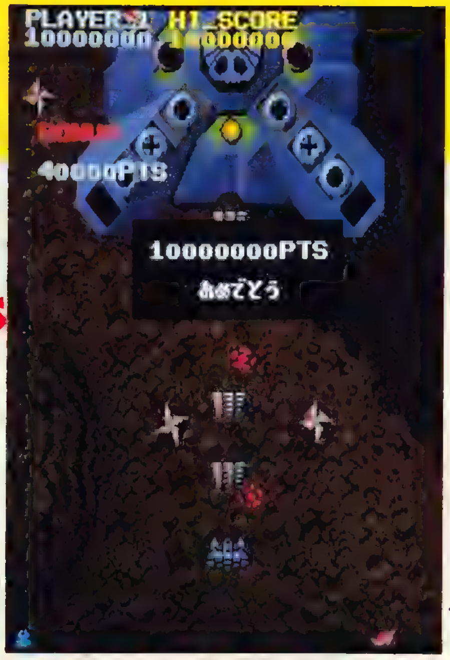
ファイナルファイト





天地を喰らう





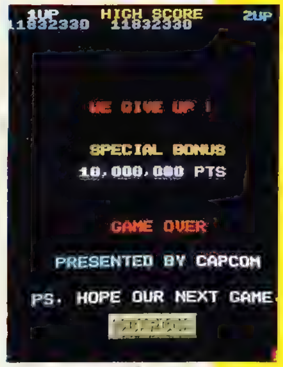
エグゼドエグゼス



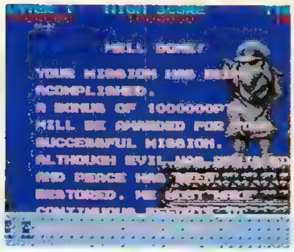
１９４３改



サイドアーム



１９４２



トップシークレット



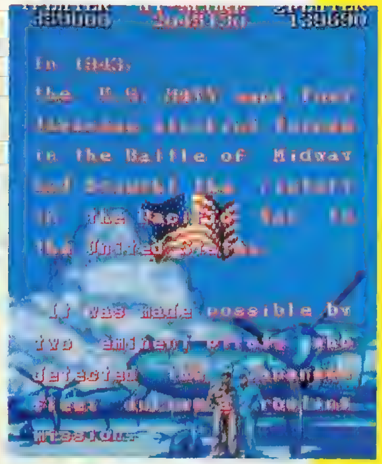
ドカベン２



闘いの挽歌



ブラックドラゴン



１９４３



F－１ドリーム



U.S.ネイビー

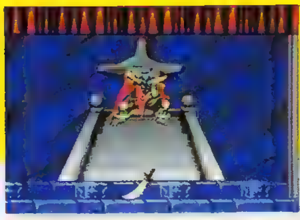


１９４１



エンディング集

マジックソード

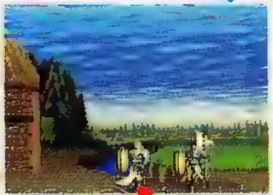


ブラックオーブを取る？

YES

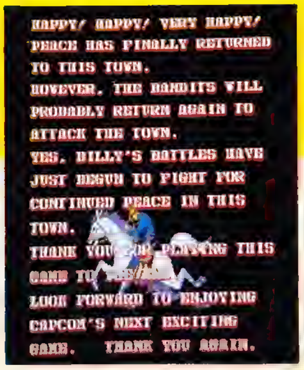
NO





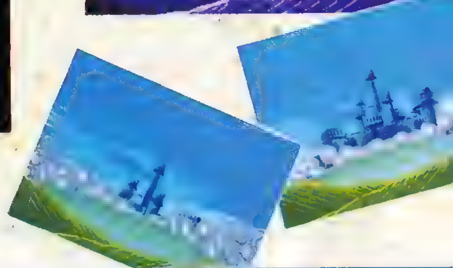


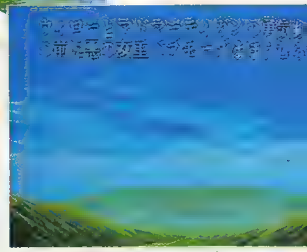
ガンスモーク



ウィロー

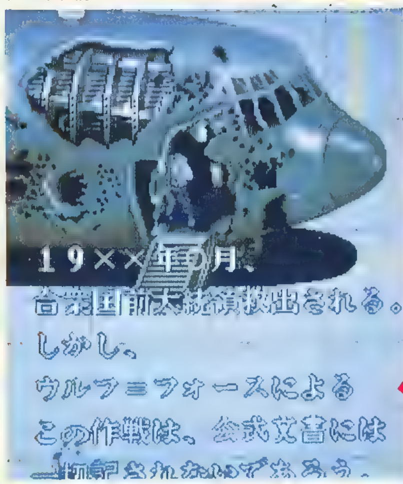






戦場の狼II

革命派指導者が前大統領をたてに、ハーキュリーズによる国外逃亡を企てているとの情報をキャッチした。ただちに、ハーキュリーズの発進を阻止し、前大統領を救出せよ。

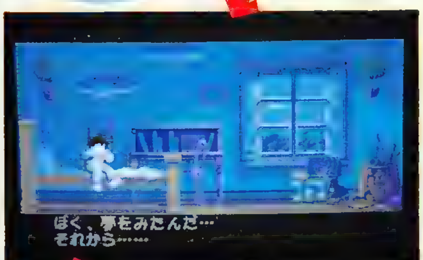


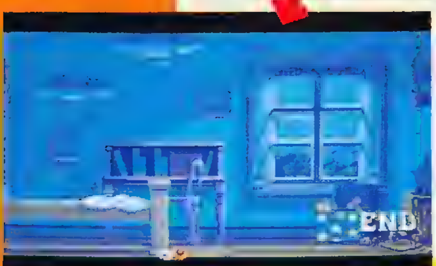


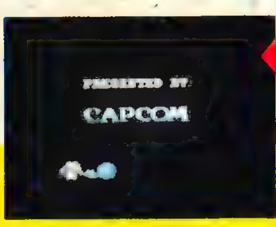
ニモ









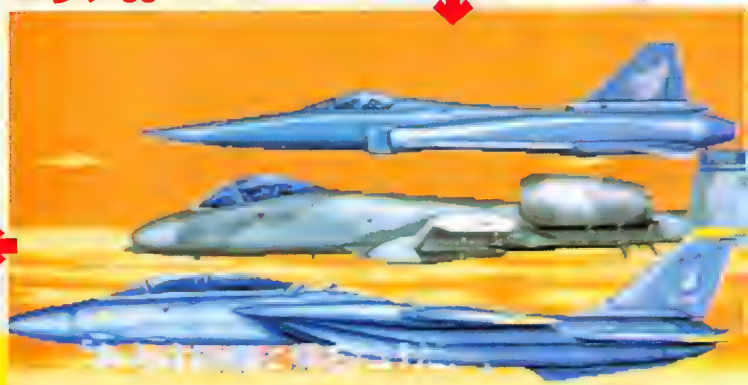


戦場の狼



エリア88





オールカプコン増刊号発売記念

ぶっちぎり大大プレゼント!! 500人

■なんとストII、ストIIダッシュ、アイランド黙示録につづく増刊号ぶっちぎり大大プレゼント！プレミアがつくくらいの貴重なグッズをドドーンと集めて大放出!!

●プレゼント希望の方は128頁についているアンケートはがきで申し込んでください。

●締め切りは'93年1月31日消印まで有効です。

●当選者は本誌'93年4月号で発表します。

① 基板　5名



Ⓐストリートファイター II　1名

Ⓑ虎への道　1名

Ⓒ戦場の狼　1名

Ⓓサイドアーム　1名

Ⓔクイズ殿様の野望　1名

② カプコンオリジナルTシャツ　100名



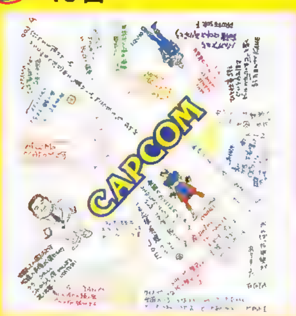
カプコン提供

③ カプコンオリジナル帽子　100名



カプコン提供

④ カプコン開発者色紙　10名



カプコン提供

⑤ テレカ　42名



Ⓐスト II 最強テレカセット　1名



ⒷストIIダッシュ最強テレカセット　1名



Ⓒ春麗テレカ、オリジナル春麗、春麗ダッシュ、見つめて春麗の5枚セット　20名



Ⓓキャプテンコマンドー、ストライダー飛竜、オリジナルストIIの3枚セット　20名

がんばったぜオールカプコン増刊スタッフ

●カプコンの歴史を語る増刊いかがでしたか。ストIIによって大幅にメジャーとなったカプコンですが、その前には長い歴史があるわけです。これからもヒットゲームをどんどん出していってもらいたいですね。（ぜんじ）



●いや～もう大変でしたよ。今、これ書いてるのが、エグゼドをプレイしたあとで（しかも途中でゲームオーバー）精神的にもまいってる状態です。ブラドラの岩かせぎも、原稿を入れたあとで思い出し…。う～む残念！（KAL）



●今回、原稿のために古いゲームをプレイし直して、むかしのつもりでプレイしたらあっという間にゲームオーバー。「このゲーム、こんな難しかったっけ?」といいつつも、現実はキビしかった（笑）（FRS-N'O）



●私とはあまり縁のないカプコンゲームだったが、それは最近だけだったのを実感した。昔はみんなやってたんだあと思いつつ原稿を書き上げた。今まででたもの全部だもの、基板の枚数のすごいこと!!徹夜が～っ！（ずる）



●カプコンキャラがいっぱい出てくるマンガを。ということで、昔のゲーメストをひっくり返して資料さがし。僕の部屋はすでにダストドラゴン。とりあえずキャラ名当てクイズでもやってみてくださいな。ムッへー。（古葉美一）



●早いもので、増刊号もこれで7冊目なんですねえ（たびにんげん」を除く）。今回私が書かせてもらったのはなぜか格闘ゲームに偏ってしまいました。カプコンさん、ドカンと一発、シューティングもお願い!!（C・LAN）



●いよおー僕です。さとう君です。今、最高にパニック状態をむかえております。本は無事に出るのでしょうか。もし、街でこの本を見かけたら、「よかったね、本が出て、さとう君」と心の中でつぶやいてみてください（JPS）



月刊ゲーメスト増刊 1991 ALL CAPCOM オールカプコン

C O N T E N T S

月刊GAMEST(ゲーメスト)増刊
1991オールカプコン

■平成4年11月30日発売　第7巻15号通巻81号
■編集人　高橋己代子
■発行人　加藤博
■発行元　株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル
電話03(3293)9321
編集部03(3293)9324
■印　刷　奥村印刷
©1992　新声社　雑誌03660-11

本誌からの無断転載を禁じます。

◆編集
石井ぜんじ　山河悠理　栗原桃郎　N.O
TWL-DON　C・LAN　YOU・A
いなりん　島田政幸　鈴木鋼一
古葉美一　かる　ぴぐ
大森浩二　渋谷哲也
内山利栄　遊佐孝之　藤原ひさし
猿渡雅史　坂井肇　佐藤孔建
オールカプコン制作スタッフ

◆協力スタッフ
FINE　POCKET　エジマ企画
FREED　にしむら光賢

⑦ ストII&ストIIダッシュポスター2枚セット　20名



⑥ 下敷き　115名



Ⓐ飛竜、ハガー、ストII 3枚セット　25名



Ⓑファイティング春麗　50名
Ⓒキャプテンコマンドー　20名



Ⓓカプコンオリジナルスト II ダッシュ　20名

⑧ ノート3冊＋ポストカード5枚セット　100名



⑨ ビデオ　9名



Ⓐストリートファイター IIダッシュ究極奥義編　5名
Ⓑファイナルファイト　2名
Ⓒカプコンシンドローム　2名
Ⓓカプコンの歴史①　2名
Ⓔカプコンの歴史②　2名



●オールCAPCOMということで、なつかしいゲームがたくさん出来てうれしかった。改めて思ったが、ドンプルは難しい。パターンをほとんど覚えてなかったから？
初めて2周目剣王と戦い、0.5秒でやられたいなりん。



●別冊本誌別冊本誌別冊本誌と地獄すらなまぬるい2カ月でした。でもまァ終わってしまえばヤレヤレですね。久作
全集やら昔のスターログやらエイリアンIのコミックやら揃えて超大満足の日々です。
（ロン・コップはイイ栗原）



月刊ゲーメスト増刊　No.60

ザ・ベストゲーム

THE BEST GAME



ビデオゲームのすべての謎を解明する究極の書。超ハイボルテージの情報軍団にただ驚嘆
定価1980円（税込み）



月刊ゲーメスト増刊　No.64

ストリートファイターII

STREET FIGHTER II

ビデオゲーム界に革命を起こした超絶格闘ゲーム、ストII。最初から最後までストIIです
定価1000円（税込み）

味わい深く、珠玉の書物。

GAMEST

No.38…ダライアスII、グラIII、エリア88No.39…第3回年間Bestゲーム、R-TYPENo.40…ファイナルファイト、鮫!鮫!鮫!No.42…マーベルランド、R-TYPE、空牙などNo.44…パロディウスだ!　G-LOC 、コラムスNo.46…パロディウスだ!　戦場の狼II、1941No.47…キャメルトライ、コラムス、G-LOC No.48…チキチキボーイズ、戦場の狼IIなどNo.49…特集東亜プラン、雷電、ムスタングNo.50…50号記念感謝特集、マジックソードNo.51…ファイナルラップ2、T.M.N.T.No.52…90年AMショー、ドラゴンセイバーNo.53…ドラゴンセイバー、U.S.ネイビーNo.54…第4回ゲーメスト大賞、GPライダーNo.55…ガンフロンティア、バンクショットNo.56…特集エス・エヌ・ケイ、ストIIなどNo.57…91年AOUショー、ストII、雷牙No.59…ストリートファイターII、コットンNo.61…ストII、ゼクセクス、ウルトラマンNo.65…ゼクセクス、サンダークロスIIなどNo.66…キャプテンコマンドー、SDガンダムNo.67…シューティング大特集、ゼクセクスNo.68…第5回ゲーメスト大賞、ゼクセクスNo.69…ストIIダッシュ、マッドダンシングNo.73…ストIIダッシュ、グランプリスターNo.75…ストIIダッシュ、達人王、餓狼伝説No.76…UCC.X-MEN、フィグゼイトNo.78…ストIIダッシュ、ドギューン!!などNo.80…92年AMショー、ストIIダッシュ

発行　株式会社新声社
東京都千代田区内神田1－15－15 ☎03(3293)9324（編集部）☎03(3293)9326（営業部）

月刊ゲーメスト増刊　No.77

ストリートファイターIIダッシュ

CHAMPION EDITION



ストIIを超えた!との声も耳にする今世紀最高のアクションゲーム。そのすべてがここに
定価1200円（税込み）



月刊ゲーメスト増刊　No.79

ゲーメストアイランド黙示録

APOCALYPSE THE MONTHLY

ゲーメストの超人気コーナー、「ゲーメストアイランド」を創刊号から一気に完全収録!
定価1280円（税込み）

ストII'の達人になる。





ビデオ

STREET FIGHTER II'™
～究極奥技編～



絶賛発売中!!

収録内容
★華麗なる必殺連続技編
★死闘! 同キャラ対決編
★必見! ベストラウンド編
★痛快! 珍プレー好プレー
★第1回サイトロン杯争奪
最強キャラ決定戦
★「ストII」TVCM完全収録!!

実況………声優"子安　武人"
解説………FMW"大仁田　厚"

究極のアクションゲーム「ストリートファイターIIダッシュ」の攻略ビデオが遂に登場

対戦モードを中心に「ストIIダッシュ」の魅力を完全フォロー! その華麗なる連続必殺ワザや、死闘! 同キャラ対決など見どころ満載!! 最高キャラを決める王座決定戦では、ナレーションに子安武人、解説にあのFMW大仁田厚を迎えた実況中継を収録!!
ゲームセンターはモチロン、SFC攻略にも役立つスーパービデオ。これでキミもストIIの達人になれる!!

VIDEO
発売元：㈱ポニーキャニオン
60分　PCVP-10960
¥4,660(税抜)　¥4,800(税込)

L　D
発売元：㈱ポニーキャニオン
60分　PCLP-00367
¥4,660(税抜)　¥4,800(税込)

CAPCOM

STREET FIGHTER II -G.S.M.CAPCOM4-/ALFH LYRA



ゲームセンターの「ストII」オリジナル音を完全収録。おトクな2枚組CD!!

CD　PCCB-00056
¥3,500(税込)

STREET FIGHTER II ～IMAGE ALBUM～



「ストリートファイターII」のゲームミュージックをオールアレンジし、その世界観を満喫できるイメージアルバム。

CD　PCCB-00075
¥2,500(税込)

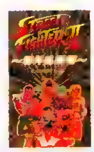
STREET FIGHTER II -G.L.V. Series-



全メンバーのエンディングまで完全収録し、スーパーファミコン版もばっちり攻略できる基本攻略ビデオ。

VIDEO　VHS：PCVP-10589
¥5,800(税込)
L D　LD　：PCLP-00243
¥4,900(税込)

STREET FIGHTER II ～場外乱闘編～



前作に入ってなかった技や連続技はもちろん、「ストII」ならではの対戦プレーや全キャラクターのデータも収録した上級者を狙う君への㊙ビデオ。

VIDEO　VHS：PCVP-10718
¥6,800(税込)
L D　LD　：PCLP-00271
¥5,800(税込)

SCITRON　PONY CANYON

お求めはお近くのレコード店で。■どうしてもお近くで手に入らない場合は、日本全国どこでも電話一本でお届けするホームデリバリーシステムをご利用下さい。
※ご注文はフジテレビAVステーション　03-3357-5841(月～10：00～19：30)まで。送料、特典についてはご注文の際にご確認下さい。

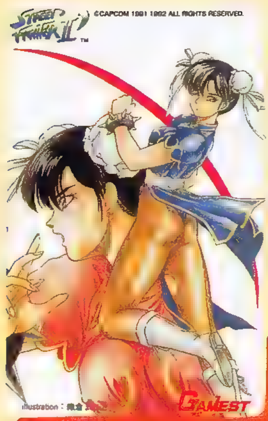
PONY CANYON INC.　サイトロンテレホンインフォメーション東京03-3236-4000

大集合!!

ゲームグッズ大集合の
通販コーナーで～す。
左下のお申し込み方法
をよく読んでね。
「月刊ゲーメスト」
(毎月30日発売)もよろ
しく!







■織慮・春麗
(GC-1)●1300円



■みつめて春麗(C-19)●1200円



■ストIIダッシュ大会記念テレカ
(G-5)●1200円





■ストIIダッシュ最強
テレカセット
(C-15)テレカ12枚・
特製ケース付き
●1万5000円　送料360円



■春麗(C-8)●1000円



■春麗ダッシュ(C-16)●1000円

送料サービス

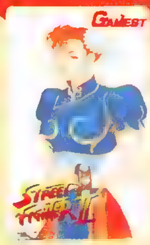




■ストII最強下敷き
セット
(C-12)下敷き12枚
特製ファイル付き
●3800円　送料600円



■キャプテン
コマンドー
(C-14)●1000円



■オリジナル春麗
(C-9)●1000円



■オリジナルストII
(C-10)●1000円



■ストIIダッシュステイショナリーセット
(SC-2)(ファイティング春麗下敷き・
ストIIダッシュレポートパッド)
●600円　送料1セット250円
2セット以上360円
☆おまけノートが付いてきます。



■ストIIレポートパッド
(C-5)●300円



■ストIIダッシュ・
レポートパッド
(C-20)●350円

※送料1冊250円　2冊以上360円



■ストIIカンペンケース
(C-7)●600円　送料1個250円
2個以上360円

下敷き　送料1枚175円　2枚以上250円



■ファイナルファイト
(C-3)●250円



■ストライダー飛竜
(C-1)●250円



■ストII
(C-6)●250円



■オリジナル春麗
(C-11)●280円



■ファイティング春麗
(C-18)●280円



■ストIIステイショナリーセット
(SC-1)(レポートパッド、下敷き・
カンペン)
●1100円　送料1セット360円
2セット以上500円
☆おまけノートが付いてきます。



■ストIIニューアイテムセット
(SN-1)(オリジナル春麗下敷き・
オリジナル春麗テレカ・オリジ
ナルストIIテレカ)
●2200円　送料1セット250円
2セット以上500円
☆おまけノートが付いてきます。

※おまけノートのデザインは変更になることがあります。

カプコングッズ



■ストリートファイターIIダッシュ究極技編
(V-64)●4800円



■ストリートファイターII
(V-53)●5800円



■ストリートファイターII場外乱闘編
(V-56)●6800円



■ファイナルファイト
(GV-1)●7800円



■ストII最強テレカセット
(C-13)テレカ12枚・特製ケース付き
●1万5000円　送料360円

VIDEO

※VHSのみ　送料サービス

■ストリートファイター
(V-7)●3378円
■魔界村
(V-8)●3378円
■大魔界村
(V-26)●3667円
■カプコン・ゲーム シンドローム
(V-27)●9476円
■TVゲームの歴史カプコン編①
(V-52)●3800円
■TVゲームの歴史カプコン編②
(V-56)●3800円
■TVゲームの歴史カプコン編(LD)
(L-52)●4900円　送料サービス



ソフビモデル
■デフォルメ春麗
(VC-10)●1500円

※写真はすべて塗装済みのものです。
※ソフビモデル、キーホルダーの送料はいくつ申し込んでも600円です。

C D

送料　1枚…250円　2枚(2枚組)〜3枚…360円
4枚以上…400円

■キャプテンコマンドー
(01167)●3500円(2枚組)
■ファイナルファイト
(01021)●3500円(2枚組)
■ストライダー飛竜
(01013)●2627円
■カプコン・ゲーム・ミュージックVol. 3
(01082)●2627円
■大魔界村
(01009)●2627円
■エリア88
(01038)●1500円
■バトル野郎〜100万人の兄貴〜
(01181)●930円
(シングルCD)

販売／株式ボークス



ストIIキーホルダー　各980円
(全高6cm、最高級樹脂ムクパーツキット)
■リュウ(VC-1)　■ダルシム(VC-5)
■ケン(VC-2)　■ブランカ(VC-6)
■春麗(VC-3)　■E. 本田(VC-7)
■ガイル(VC-4)　■ザンギエフ(VC-8)



■地上最強への道
(CO-6)1000ピース
●3000円



■宿敵
(CO-3)300ピース
●1400円



■史上最強の12人
(CO-2)500ピース
●2000円

ジグソーパズル

送料各600円



■ストリートファイターII
(01123)●3500円(2枚組)



■ストリートファイターII イメージアルバム
(01149)●2500円



■ストリートファイターII春麗飛翔伝説
(01182)●3000円



■ストリートファイターIIカードゲーム※1〜12人用
(CO-5)●1500円　送料360円



■格闘家・春麗
(CO-4)300ピース●1400円



■ザ・ワールド・ウォリアー
(CO-1)500ピース●2000円

販売／セントラルホビー株式会社

GAMEST ゲーメスト
読者サービス部

通販のお申し込みは読者サービス部へ

郵便振替口座番号　東京5-98420
㈱新声社　読者サービス部

○144・145頁の間についている別紙の払込通知票、または郵便局の通知票でお申込みください。＊現金書留または電話注文は取り扱っておりません。
○ご注文からお届けまで2週間以上かかります。商品により1カ月以上かかる場合がありますのでご了承ください。
○返品について：お届けの商品が不良品または配送上の破損以外は交換・返品できません。

お問い合わせ(月〜金)
☎03-3293-9326
○価格は税込みです。

送料
＊たくさんの商品を買った時には、その中で一番送料の高いものの送料分をおくってください。
例)テレホンカード…サービス、下敷き2枚…250円　CD2枚…360円
以上を一括ご注文の時、送料は360円。





COM

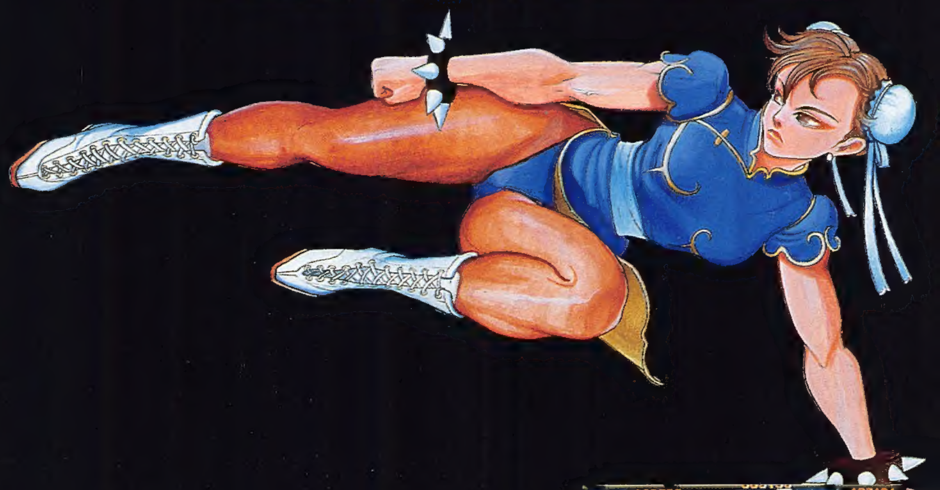
感動（ビッグヒット）は、くり返される。

面白さの追求が、いくつもの大きな感動を生み出してきました。ブームの先駆けになったゲームもあれば、記録的なヒットとなったものもありました。しかしそれは、常に面白いゲームを創り出そうとした結果でした。
「面白いゲームはないかな?」もしもあなたが、新たなお気に入りのゲームを捜しているならば、カプコンのゲームをプレイしてみてください。求めているものが、とびっきり新鮮な感動が、きっと、そこに、あるはずです。

西新宿2丁目6番1号（新宿住友ビル43階）
広島/(082)243-6264 松山/(0899)34-8786 福岡/(092)441-1991 ※電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にして下さい。



CAP





オールカプコン1991

No.81

平成4年11月30日発行
第7巻第15号通巻81号

発行人●加藤　博／編集人●高橋己代子



定価1200円

雑誌03660-11 Printed in Japan

T1003660111207